2 CD

CLICK!

nr indeksu 351555
NR 6/2004
ISSN 1509-0558
9 771509 055044 05
11 maja 2004
8.90 zł (W TYM 7% VAT)

PEŁNA WERSJA:

THIEF 2: THE METAL AGE

Jak przeżyć w trudnych czasach? To łatwe: musisz tylko zakraść się i zabrać kilka drobiazgów. A po drodze kogoś zlikwidować...

UT 2004

Kolejny nierealny pojedynek sprawiający wyjątkowo realną frajdę... Odgrzewane i dobre!

Race Driver 2

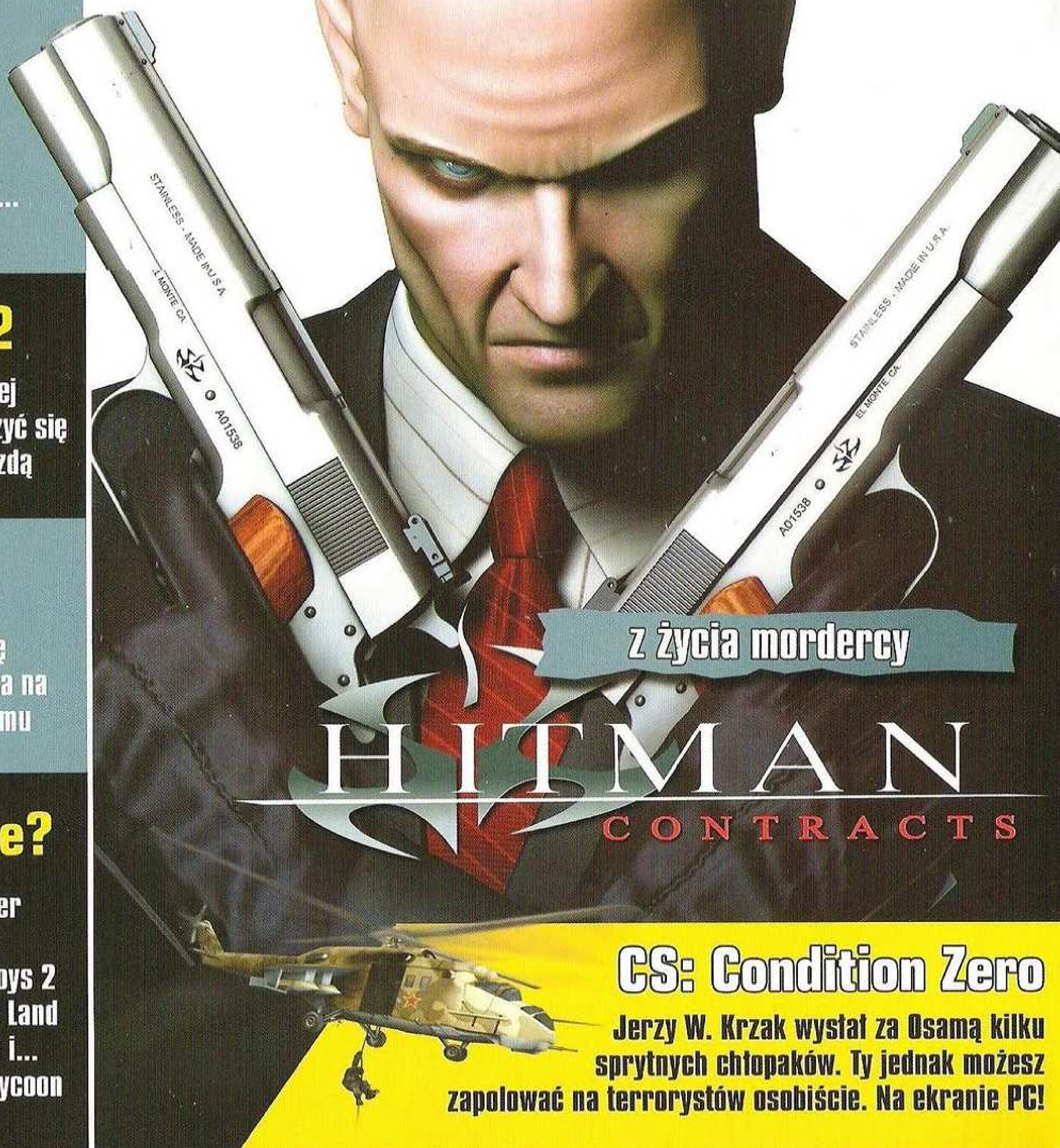
TOCA toczy się znowu! A jej fani mogą nareszcie cieszyć się naprawdę realistyczną jazdą

Syberia 2

Lato coraz bliżej, robi się gorąco. Chłodna przygoda na Syberii przyda się każdemu

Co jest grane?

Na ból głowy – Pain Killer
Nocą – Starmageddon 2
Dla grzecznych – Bad Boys 2
Dla kobiałek – No Man's Land
Dla Starsky'ego – Hutch i...
Dla kasiastych - Vegas Tycoon



z życia mordercy

HITMAN CONTRACTS

CS: Condition Zero

Jerzy W. Krzak wysłał za Osamą kilku sprytnych chłopaków. Ty jednak możesz zapolować na terrorystów osobiście. Na ekranie PC!







w numerze

Zapowiedzi

- Stalin Subway 10
- Stalingrad 12
- The Movies 14
- Exarch Online 16
- Juiced 18
- Shadow Ops: Red Mercury 20
- Men of Valor: Vietnam 22
- Besieger / Bard's Tale 24

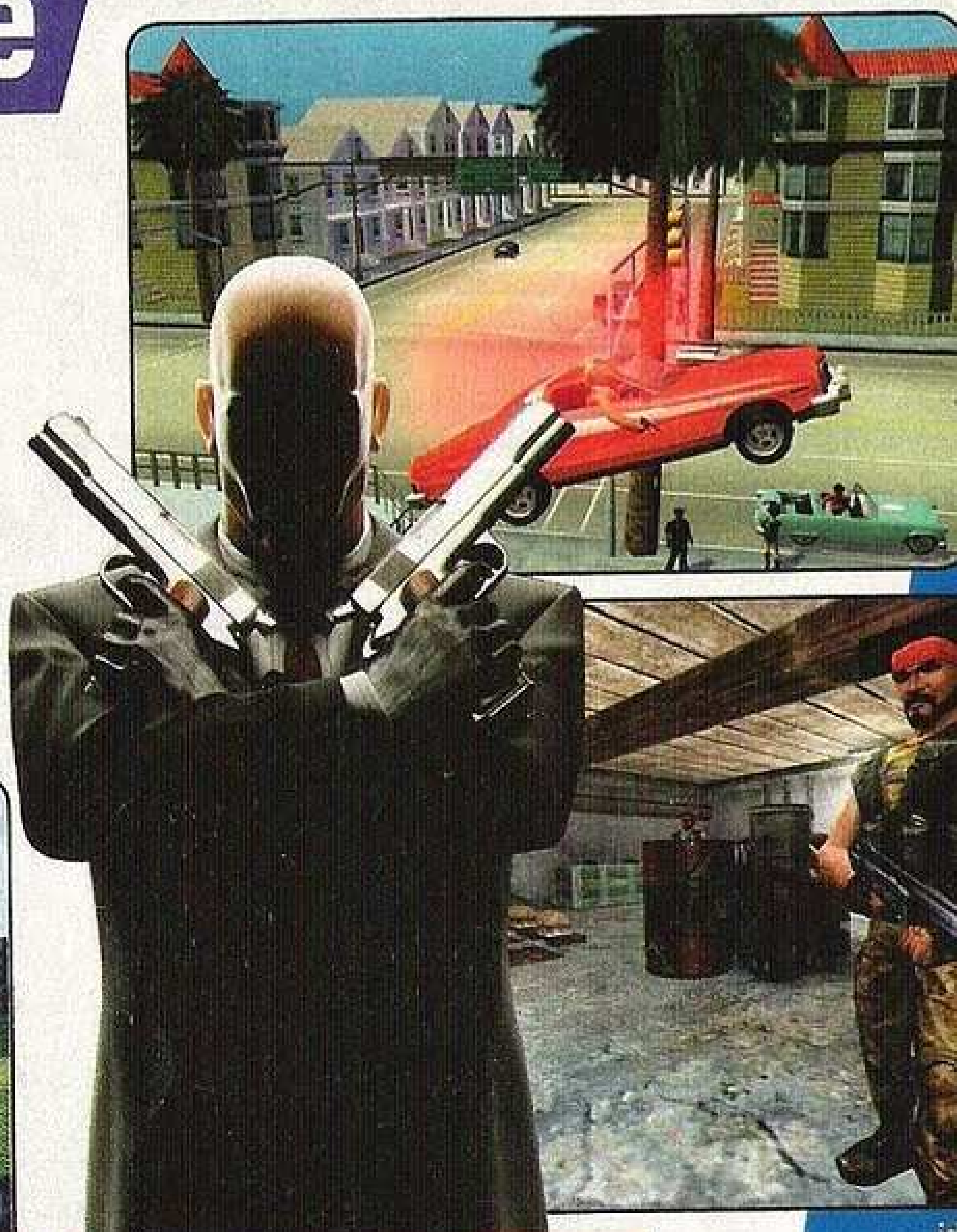


Temat numeru

- Hitman 3 32
  Bycie szpiegiem i skrytobójcą to naprawdę fascynujące zajęcie. Dowodem trzecia odsłona Codename 47

Recenzje

- TOCA 2 2004 36
  Wyścigi dla znawców tematu
- Painkiller 38
- American Conquest: Odwet 39
- Starmageddon 2 40
- Unreal Tournament 2004 42
  Nierealny turniej cieszy się zadziwiająco wielką popularnością w świecie realnym. I dobrze!
- Syberia 2 44
  Tym razem Kate wyrusza na poszukiwania mamuta
- Beyond Divinity 46
  Zostań mrocznym rycerzem i zawładnij światem
- Counter Strike: Condition Zero 48
  Jak zawsze, świetna rozrywka
- Bad Boys 2 50
- Starsky & Hutch 51
- No Man's Land 52
- Massive Assault 54
- Sonic Adventure DX 55
- Vegas: Make It Big! 56
- Mini testy 58



Poradniki

- Kody 60
- Poradnik: Fary Cry 62
- Poradnik: Disciples II: Rise of the Elves 70

Nie tylko gry

- Płaska wojna – test monitorów LCD 72
- Nadciąga rewolucja? Nowy GeForce 6800! 74
- Wirtualne napędy CD
- Zdalna praca w Windows XP 76
- Nowości sprzętowe 78
- Premiery kinowe 82
- Listy do redakcji 84

Cool...turalnie?

Młodzież w dzisiejszych czasach jest okropna, niewychowana, leniwa i do tego głupia – oto teksty, jakie zapewne wielu z was słyszało w różnych sytuacjach. W tym przykrym stwierdzeniu niestety jest wiele prawdy (spokojnie, nie obrażajcie się i nie rzucajcie w nas puszkami po coli). Z drugiej strony patrząc, skąd młodzi ludzie mają brać dobre przykłady? Z ekranów TV, gdzie politycy prezentują kolejne stadia absurdu i obłudy oraz chamstwa? Ze szkół, które nie mogą się same odnaleźć w nowej rzeczywistości? Czy może z gier komputerowych?

Niedawno miała miejsce impreza, na której wręczano nagrody tzw. młodym, zdolnym i obiecującym. Wyróżnienia za lokalny przebój roku i zespół roku zdobyła grupa Jeden Osiem L, mimo iż... jej największy hit „Jak zapomnieć" jest dziwnie podobny do utworu „Overcome" grupy „Live". Inny ich kawałek brzmi jak „Requiem for a Dream", zaś w „Co by nie było" słyszymy... Barbarę Streisand i Bryana Adamsa, śpiewających... chórki identyczne jak w „Mezo". Czyżby „branża" chciała nagrodzić zdolnych do obsługi miksera?

Dziennikarz „Przekroju", który o tym (i nie tylko) pisał, w trakcie imprezy został pobity przez nagrodzonego wykonawcę. Bo „obraził" tegoż wielkiego artystę. I pomyśleć, że nie tak dawno [illegible] wybrykiem było... pokazanie widowni gołej pupy na koncercie. W ten sposób dla wielu młodych ludzi łysy kark w ortalionowym wdzianku stał się bohaterem! Po co czekać na sąd? Lepiej samemu wymierzyć sprawiedliwość. Teraz „cool" jest skopiować coś i sprzedać jako własne, zgarnąć nagrodę, a potem trzasnąć „z dyńki"...

W tym numerze CLICKA! prezentujemy gry, w których możecie eksterminować przeciwników na setki sposobów. Niestety, wbrew modzie gierki nie pochodzą od piratów. Na naszym CD znalazła się pełna (nie ściągnięta eMule'm) wersja THIEF 2 – tu możecie skradać się, kraść i mordować. Oto numer, który jest na czasie...

redakcja

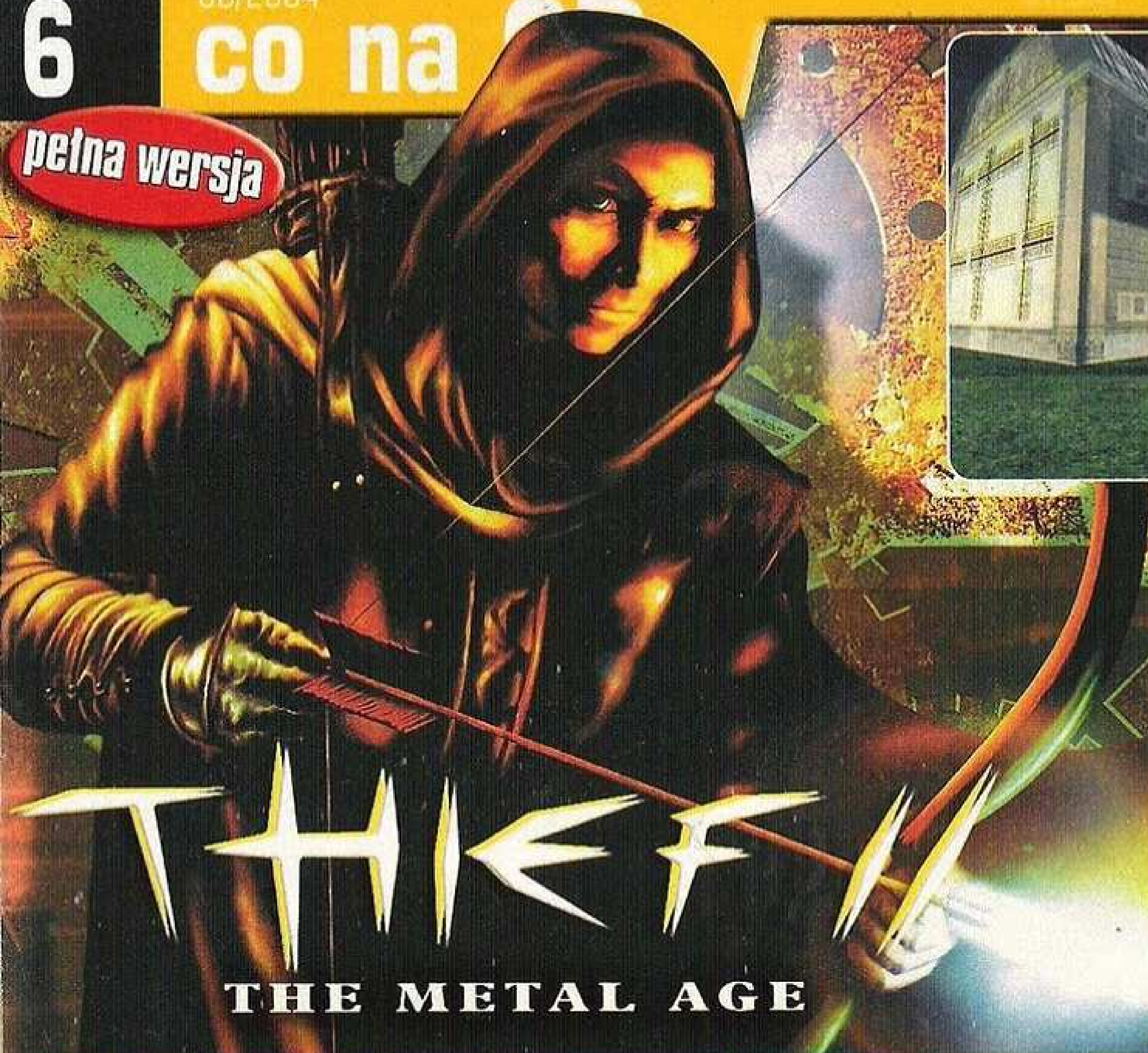






następny CLICK! – 15 czerwca

pełna wersja





Co na CD?

- CD-1,CD-2: pełna wersja gry THIEF 2: THE METAL AGE

Nie działa?

- Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem płyt do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerów naszych czytelników.
- Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj wynikiem nieprawidłowej konfiguracji PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.
- Przypominamy, że biblioteki DirectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Konieczna jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej!
- Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników, jednak w wypadku starszych kart graficznych jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!



W Polsce za kradzież grozi kara pozbawienia wolności od 3 miesięcy do 5 lat. Nic dziwnego, że kradną tylko głupcy bądź profesjonaliści. Tacy jak Garrett, bohater kultowej gry THIEF 2: THE METAL AGE.

Program łączy w sobie elementy zręcznościówki FPP z klasyczną skradanką. Gracz przenosi się w czasy steampunkowego średniowiecza (pełnego kamer i robotów), gdzie dokonuje serii widowiskowych włamań. Skrada się po cichu, chowa w cieniu, gasi płonące pochodnie specjalnie przygotowanymi strzałami. Stara się nie wpaść w sidła wszędobylskich strażników. Ci są zaś naprawdę inteligentni. Mają dobry wzrok i doskonały słuch. Starają się zbadać każdy podejrzany szmer czy cień, a łatwo nie rezygnują. Gracz ma naprawdę przechlapane...

W tym roku do sklepów trafi trzecia część gry THIEF, zatytułowana DEADLY SHADOWS.





tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Karty graficzne nVidia

Uruchomienie gry THIEF 2: THE METAL AGE na komputerze wyposażonym w kartę z chipsetem nVidia może wymagać zmian w pliku konfiguracyjnym USER.CFG, który znajduje się w głównym katalogu gry – domyślnie **C:\Program Files\Thief2**. Jeżeli po uruchomieniu gry słychać muzykę, lecz ekran pozostaje czarny, należy otworzyć plik USER.CFG za pomocą programu **Notatnik** i odszukać linię:

;safe_texture_manager

Teraz należy skasować średnik znajdujący się na początku linii, a następnie zapisać zmiany i zamknąć **Notatnik**.

Scouting Orb

W razie kłopotów z używaniem w czasie gry **Scouting Orb** należy otworzyć plik USER.CFG za pomocą programu **Notatnik** i odszukać linię:

;ForceCameraOverlaySimple

Teraz należy skasować średnik znajdujący się na początku linii, a następnie zapisać zmiany i zamknąć **Notatnik**.

Filmiki w grze

Nieprawidłowe wyświetlanie filmów podczas gry jest spowodowane niekompletną instalacją programu Intel Indeo. Jeśli taka sytuacja ma miejsce należy ponownie zainstalować ten program. Plik instalacyjny – **iv5play.exe** – znajduje się na CD2.

TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS

Następny poziom
- podczas gry wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [End]

Więcej pieniędzy
- otwórz plik USER.CFG za pomocą Notatnika i odszukaj linię:

;cash_bonus 1000

Skasuj średnik znajdujący się na początku linii i zamiast 1000 wpisz sumę, jaką chciałbyś otrzymać na początku każdego poziomu.

Miękkie lądowanie
- jeśli tuż przed końcem zeskoku wciśniesz klawisz [Crouch], to twoje lądowanie będzie znacznie cichsze.

Bezpieczny upadek
- jeśli spadniesz, to tuż przed uderzeniem w ziemię wciśnij [Esc]. Bohater łupnie w ziemię, jednak nie odniesie żadnych obrażeń.

Otwarte zamki
- otwórz plik USER.CFG za pomocą Notatnika i wpisz na początku następujące komendy (każdą w osobnej linii):

cheats_active
lockcheat



TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS • TIPS&TRIKS

! Łatka do gry THIEF II: THE METAL AGE znajduje się pod tym adresem internetowym: http://www.sold-out.co.uk/downloads/_patches/t2patch107_118.exe (45MB) Po ściągnięciu pliku i kliknięciu na nim dwa razy, patch zmodyfikuje pliki gry automatycznie. !

Były czasy, gdy wszyscy wierzyli w Boga, a Kościół sprawował władzę. Te czasy nazywamy Ciemnymi Wiekami

THE STALIN SUBWAY



Były też czasy, gdy ludzie nie wierzyli w Boga, a Stalin sprawował władzę. Te czasy nazywamy okresem stalinizmu, względnie socjalizmu hardcore'owego. Miłośnicy strzelanin FPP poznali je niezbyt dobrze. Programiści z reguły preferowali tak ograne i wyświechtane lokacje jak Bośnia i Hercegowina, Irak z Syrią włącznie, Stany Zjednoczone, pachnąca świeżą trawą Kolumbia czy oceaniczne tropiki. Nic dziwnego, że zaserwowana w STALIN SUBWAY wyprawa do dziewiczej Moskwy wydaje się już z założenia mocno intrygująca.

Akcja gry rozpoczyna się jesienią 1952 roku. Stalin jest już staruszkiem, ma trudności z poruszaniem się i sprawuje władzę przez swych oddanych towarzyszy. Grupa wysoko postawionych generałów dochodzi do wniosku, że ich wódz złagodniał na starość i tym samym stracił mandat do sprawowania władzy. Postanawiają go zgładzić. Przez szacunek, a być może ze strachu zakładają skorzystanie z eksperymentalnej broni masowej zagłady.

Gracz wciela się w agenta KGB Gleba Suworowa, który postanawia zapobiec spiskowi. Nie, nie dlatego, że milionom ludzi grozi zagłada. Żaden radziecki służbista nie kiwnąłby palcem w tej sprawie. Chodzi o ojca Suworowa, który został aresztowany i może teraz liczyć tylko na swojego syna. Ten zaś chwyta broń w łapę i rusza na miasto. Trafia na Plac Czerwony, zwiedza okolice moskiewskiego uniwersytetu oraz Kreml. Zapuszcza się też do tuneli metra, gdzie odkrywa tajny, podziemny węzeł kolejowy. Przeczesuje też nieskończoną liczbę biur, agentur i urzędów, niemalże wszędzie natrafiając na zbrojny opór.

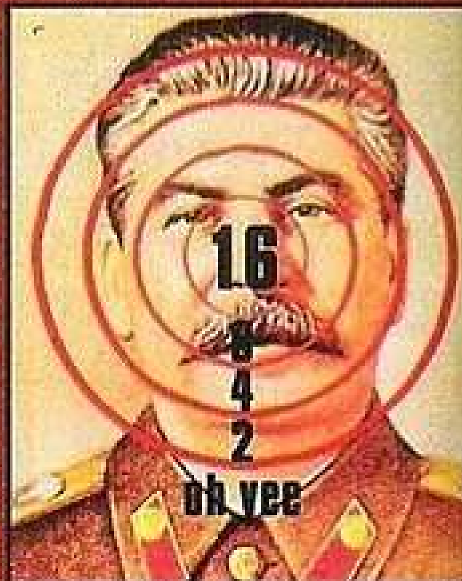
Struktura misji w grze przypomina tę z pierwszego HALF-LIFE. **Liniowy scenariusz prowadzi od jednego wydarzenia do drugiego, obfituje w zaskakujące zwroty akcji, rozmowy między bohaterami oraz starcia z inteligentnymi przeciwnikami** (potrafią się kryć, wzywać pomoc, wywracać biurka i rzucać tym, co wpadnie im w łapę). Co ciekawe, strażnicy nie rzucą się na Suworowa od razu, jak ma to miejsce w innych grach. Po prostu rozpoznają w nim wzorowego oficera. Dopiero gdy swoim zachowaniem zasugeruje, że coś jest nie tak, wyciągną broń i otworzą ogień.

Autorzy gry twierdzą ponadto, że STALIN SUBWAY zachowa klimat charakterystyczny dla okresu schyłkowego stalinizmu. Większość budynków, ulic i biur będzie wyglądać dokładnie tak samo jak w latach pięćdziesiątych, zaś na wyposażeniu znajdą się charakterystyczne dla tego okresu bronie – pistolety, rewolwery, snajperki, granaty, topory strażackie, a nawet pepesze. Główny bohater będzie też biegał z zapalniczką (za pomocą której podpali koktajle Mołotowa), łupał siupał z przeciwczołgowego PTRS-41 i korzystał z maski gazowej. Mało tego, założy hełm oraz specjalną kamizelkę kuloodporną. Nie zabraknie wreszcie popularnego kałasza. **Co prawda, AK-47 wszedł do powszechnego użycia w 1956 roku, lecz jego pierwsze modele powstały dziewięć lat wcześniej.**

Ukończenie gry zajmie około 20 godzin. Więcej czasu pochłonie rozbudowany tryb Multiplayer, w którym będzie można toczyć Deathmatche i boje o bomby (w stylu tych z COUNTER-STRIKE). Wykorzystany silnik obsłuży masę nowoczesnych efektów specjalnych, m.in. vertex shader oraz skin & animation blending. Wczesną wersję engine'u można dziś zobaczyć w samolotowej strzelaninie FAIR STRIKE.

Wedle starego przesądu gruzińskiego, chłopiec urodzony w najkrótszą noc roku powinien zostać od razu zabity, w przeciwnym razie ściągnie na świat wiele nieszczęść. Stalina nie zarżnięto w wieku niemowlęcym i zapewne przeżyje też spisek opisany w grze. Umrze pół roku później w niewyjaśnionych okolicznościach. Na wieść o jego zgonie miasto Katowice zostanie przemianowane na Stalinogród, a w czasie pogrzebu zrozpaczony tłum zadepcze kilkaset osób. Czy STALIN SUBWAY aby na pewno będzie mniej destrukcyjny?

Józek, nie daruję ci...



Josif Wissarionowicz Dżugaszwili, Gruzin, syn szewca, urodził się w 1878 roku. W młodości wyrzucony z seminarium duchownego. Przejął władzę w Rosji po śmierci Lenina, rozbudował tajną policję, stworzył system obozów pracy zwanych łagrami, wymordował starą gwardię bolszewików, a chłopów zagnał do kołchozów. Kolektywizację połączył z eksterminacją najbogatszych mieszkańców wsi. Głosił nieśmiertelność swoją i Lenina, zwalczał religię i jazz. Zmarł w 1953 roku.



Tak wygląda klasyczny Sasza w wersji „Wania ma kałasza"



Czy warszawski Pałac Kultury wie, że ma mniejszych braci?

Moskiewskie metro



Kiedy na początku lat 30. Józef Stalin rozkazał zbudować metro w Moskwie, stwierdził nad wyraz jasno: „Chcę mieć tam podziemne pałace". Dostał to, co chciał. Pierwszą linię otworzono zaledwie kilka lat po rozpoczęciu budowy, w 1935 roku. Miała służyć jako środek transportu, ale i schron na wypadek wojny. Ściany stacji wyłożono marmurem, a na sufitach wisiały kryształowe żyrandole. Hale biletowe zwieńczono kopułami, zaś na długich jak stadion olimpijski peronach postawiono kolumny inkrustowane mozaikami, witrażami oraz sierpami i młotami. Obecnie moskiewskie metro liczy 162 stacje i 265 km szyn.

Stalin Subway
Gra akcji

- **G5 Software**
- www.g5software.com

- ☐ **Wersja polska**
- ☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** styczeń 2005
- **Gra dla:** PC

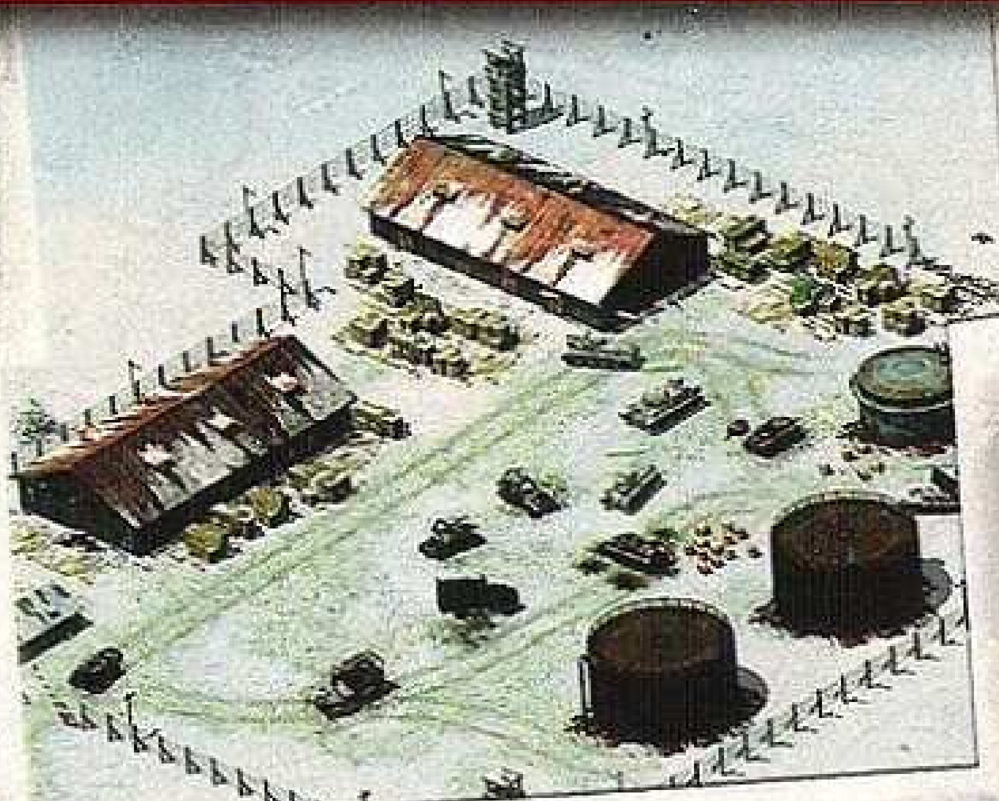
Oryginalna sceneria, ale czy oryginalna gra? Wydaje się, że STALIN SUBWAY przejdzie do historii głównie za sprawą ciekawego scenariusza...

tekst: Michał „Tawaryść Joel" Zacharzewski

Ta gra pozwoli wziąć udział w jednej z bitew, które zadecydowały o losach świata

STALINGRAD







Ruiny, ruiny, ruiny – same ruiny! I weź tu mieszkaj w takim mieście...

W latach 1925-1961 miasto Carycyn (obecnie Wołgograd) zwano Stalingradem. Mocno ufortyfikowana osada rozwijała się głównie dzięki żegludze handlowej oraz błyskawicznie rozbudowywanemu przemysłowi ciężkiemu. Od 1942 roku wojska niemieckie nieprzerwanie próbowały zdobyć to miasto. W działaniach wojennych po obu stronach wzięło udział łącznie 2 miliony ludzi. Bitwę uznano później za jeden z przełomowych momentów II wojny światowej. Stała się tematem tak widowiskowych filmów jak monumentalny, niemiecki „Stalingrad" z 1993 roku czy popularny „Wróg u bram" Jeana-Jacquesa Annauda.

Programiści rosyjskiego DTF Games postanowili raz jeszcze opowiedzieć o tym historycznym starciu. Dotychczasowe wojenne strategie czasu rzeczywistego (m.in. SUDDEN STRIKE, BLITZKRIEG, CLOSE COMBAT) poszczególne bitwy ostatniej wojny prezentowały zdawkowo, koncentrując się na właściwym przedstawieniu całej kampanii. Pomijały etap przygotowań, wiele istotnych aspektów strategicznych, dostawy sprzętu, głód i morale żołnierzy. Częstokroć podsuwały graczom sprzęt, którego na miejscu w rzeczywistości nie było. STALINGRAD **uniknie tych błędów, a w dodatku zaprezentuje graczom śliczne widoczki, wykonane na poprawionym silniku cenionego BLITZKRIEGU.**

Przygotowując się do pracy nad programem, jego autorzy przejrzeli ponad 100 książek historycznych i dokumentów. Analizowali stare zdjęcia, robili wywiady z żołnierzami, studiowali podręczniki wojskowe z epoki oraz ganiali po muzeach, by przyjrzeć się zabytkowym strojom i gnatom. Przygotowali też kilkadziesiąt tysięcy kilometrów kwadratowych tekstur, bazując na starych mapach miasta i okolic oraz danych dostarczonych przez ówczesny wywiad. Niezwykle sumiennie odtworzyli dworzec kolejowy Stalingrad-1 czy gigantyczną fabrykę Czerwony Październik. Jeśli więc masz dziadka, który tłukł się pod Stalingradem, zaciągnij go przed monitor. Być może pozna szopę, w której spał z Jankiem i Alikiem, a także drzewo, pod którym rozstrzelali pojmanego Hansa.



Co ciekawe, gracz nie będzie głównodowodzącym. **Wcieli się w rolę „zaledwie" dowódcy batalionu bądź kompanii po stronie Wehrmachtu lub Armii Czerwonej.** Tym samym zyska stosunkowo niewielki wpływ na przebieg całej bitwy. Jego bohaterskie czyny zostaną zauważone, lecz nie zmienią losów wojny. Ludzie z DTF Games odżegnują się tym samym od komputerowej fikcji – nie chcą tworzyć scenariuszy alternatywnych, ale historyczne, udokumentowane w podręcznikach.

Zgodność z realiami pogłębiają bardzo naturalne zachowania żołnierzy (w znacznej części żółtodziobów) oraz doskonale oddany sprzęt, który rzeczywiście wykorzystano w bitwie pod Stalingradem. Wiele urządzeń pojawi się po raz pierwszy. Przykładowo niemiecka Panzerselbstfahrlafette V „Sturer Emil" 128 mm powstała zaledwie w dwóch egzemplarzach i jak dotąd nie zadebiutowała w grach. Łącznie autorzy programu przygotują około 150 jednostek, w tym kilka dziesiątków czołgów, dział samojezdnych i samolotów. Każdy z pojazdów zyska możliwości zgodne z rzeczywistymi. Nie ma więc co marzyć o wypadzie „w trzech chłopa z kijami" na pędzący wiejską dróżką czołg. **Zaletą gry będą też bardzo dokładne procedury Sztucznej Inteligencji.** Żołnierze nauczą się ustawiać w kilka podstawowych formacji, a także podejmować samodzielne decyzje w ogniu walki. Bez najmniejszego problemu dotrą też w stosowne miejsce. Wróg stara się wykorzystać błędy gracza nawet kosztem swych żołnierzy. Bo cóż w czasie wojny znaczy życie ludzkie?

Warto podkreślić, że jednocześnie z pracami nad strategią STALINGRAD francuska firma 4x Studio tworzy strzelaninę FPP o nazwie STALINGRAD. Nie wiadomo jednak, czy ta druga pozycja w ogóle się ukaże. Niedawno oficjalna strona tej produkcji znikła bez wieści z Internetu...

Supersnajper

Ten milusio uśmiechający się młody człowiek to najsłynniejszy radziecki snajper, Vasilij Zaitsev. W ciągu 10 dni oblężenia Stalingradu ustrzelił prawie czterdziestu żołnierzy niemieckich i stał się bohaterem narodowym. Radzieckie biuro propagandy postanowiło wykorzystać ten fakt, by podnieść morale innych czerwonoarmistów. Nie było dnia, by snajper nie gościł na pierwszych stronach gazet. Zaniepokojeni sytuacją Niemcy wysłali swojego superstrzelca, by ten wyeliminował Zajtseva. Jak skończył się ten pojedynek, dowiesz się, oglądając film „Wróg u bram". Na zdjęciu obok inny snajper radziecki, Kozlov, odbiera gratulacje po zastrzeleniu swojej trzydziestej ofiary.



Stalingrad '42

Bitwa o Stalingrad (1942-1943), uważana za punkt zwrotny w historii II wojny światowej, była pierwszą poważną klęską armii Trzeciej Rzeszy. Bitwa podzielona była na dwie fazy. Pierwsza (do końca 1942 roku) polegała na okrążaniu przez wojska sowieckie armii marszałka Paulusa i przerwaniu jej linii komunikacyjnych. Styczeń 1943 to ciężkie walki na ulicach Stalingradu i zmuszenie Paulusa do poddania się w dzień po rocznicy dojścia Hitlera do władzy, czyli 31 stycznia 1943. Większość ze 100 tys. jeńców niemieckich wymarła podczas robót przymusowych, odbudowując Stalingrad, lub później – w łagrach sowieckich.

Stalingrad

Strategia

- **DTF Games**
- www.stalingrad-game.ru/en/

- ☐ **Wersja polska**
- ☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** październik 2004
- **Gra dla:** PC

STALINGRAD i nic więcej. Tylko jedna bitwa, za to z wszelkimi niezbędnymi szczegółami. A engine? Rodem z doskonałego BLITZKRIEG! Cza-cza-cza!

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

THE MOVIES



Film to ściema. Tekturowe palmy, woda z niebieskich firanek... Kicha!

John Woo i Ridley Scott to płotki. Ty dołączysz do elity – do Katzenberga i braci Weinstein. Z nimi zarobisz na filmach miliony dolców!



Ludki w tle nie boją się paskudnika, bo to ich ucharakteryzowany kolo. Kicha!

W życiu osiągnąłeś już wszystko. Łupałeś cegłami mur w grze TETRIS i rwałeś foki w LARRY 7. Brałeś udział w tajnej operacji na krańcach galaktyki, a także lałeś się z swastykowcami, turbanowcami i zwykłymi banditieros. Nic dziwnego, że czujesz się zmęczony. Pragniesz usiąść na skórzanym foteliku za wielgachnym biurkiem i zająć się krojeniem kasy. Marzysz o sumach tak wielkich, że nawet Gates dostałby na ich widok zawału gałek ocznych...

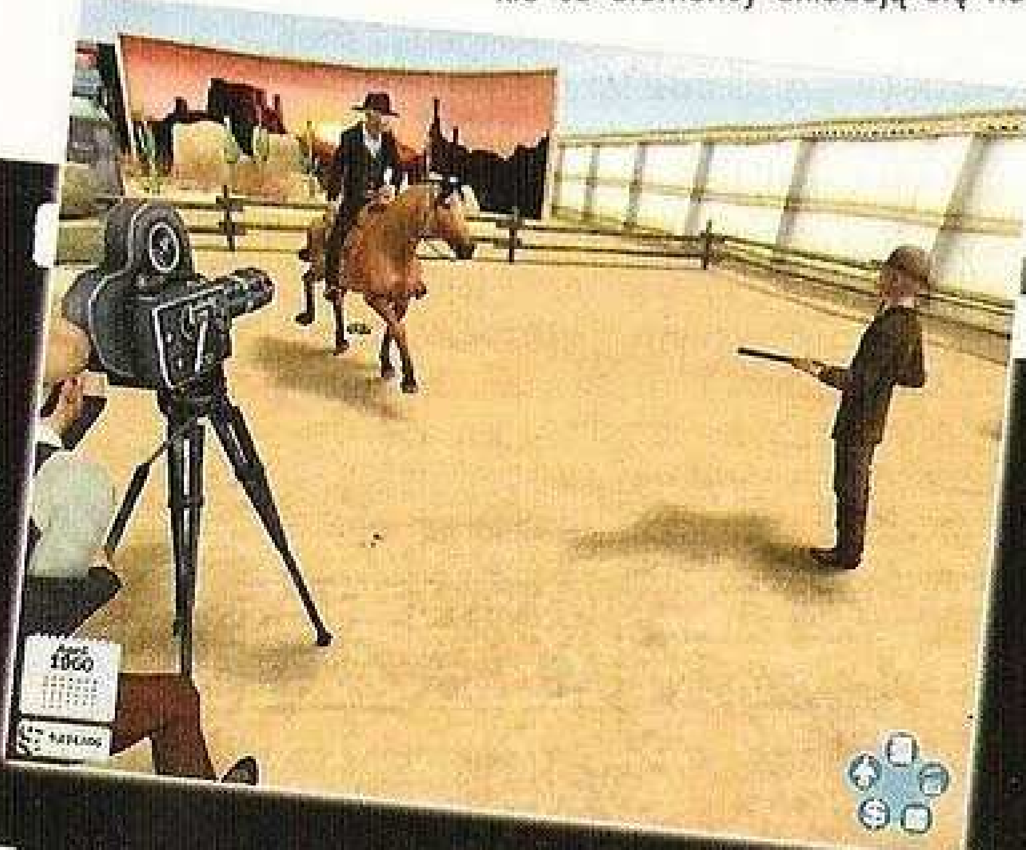
Zabawę rozpoczynasz w czasach całkowitej pionierki filmowej, w epoce Grety Garbo i Rudolpha Valentino. Zlecasz napisanie scenariusza, zatrudniasz scenografów i kostiumologów. Ściągasz na plan reżysera i kilku znanych aktorów. Pada pierwszy klaps. **Okazuje się wówczas, że jeden z gwiazdorów ma problemy alkoholowe, dźwiękowiec jest cholerykiem, a głupie blondi, mające drugoplanową fuchę, grymasi, jakby było córką samego prezydenta.** Do tego scenarzysta romansuje ze statystką, kamerzysta zszedł na zawał, a dostarczone na plan rekwizyty nadają się do rasistowskiego horroru, a nie klasycznego westernu z Apaczami w roli zwierzyny łownej. Pozostaje ci wnikliwe przejrzenie statystyk zatrudnionych postaci, ręczne poprawienie scenariusza, osobiste rozwiązanie sporów, dopieszczenie gwiazd, profilaktyczne zwolnienie kilku bucków i zatrudnienie kilku nowych...

Po nakręceniu zdjęć i zakończeniu montażu na gracza spadną obowiązki marketingowca, człowieka inwestującego w billboardy, plakaty i reklamówki telewizyjne, a także aranżującego wywiady z gwiazdami. W międzyczasie musisz też zlecać pracę ekipie naukowców, którzy zajmują się nowymi technologiami – dźwiękiem przestrzennym, kolorami, itp. (akcja gry kończy się bowiem dopiero w 2010 roku).

Główną zaletą THE MOVIES jest jednak kontrola, jaką sprawujesz nad filmem. Masz wpływ na praktycznie każdy detal powstającego obrazu. **Możesz regulować poziom brutalności poszczególnych scen, dorzucać odrobinę pieprzu, serwować romantyczne scenki, wpływać na ruchy kamery.** Wszystkie te elementy składają się na końcowy sukces obrazu, czyli na jego wyniki finansowe, od których zależy twoja głowa. Program Petera Molyneuxa (twórcy takich hitów jak DUNGEON KEEPER i BLACK & WHITE) będzie więc **bardzo niekonwencjonalną, choć dość złożoną strategią ekonomiczną.** Gracz zagłębi się w niej w świat simsopodobnych gwiazd, zaopiekuje się nimi niczym troskliwa matka, a jednocześnie będzie podejmował setki decyzji o charakterze stricte biznesowym. W międzyczasie zabawi się w reżysera...

Mini-Movies podbijają świat

Film nakręcony w THE MOVIES będziesz mógł zapisać na dysku w formacie AVI bądź MPG. Przy pomocy prostych narzędzi podłożysz do niego dialogi i dołączysz muzykę oraz dokonasz cięć montażowych. Jeśli zechcesz, zaopatrzysz całość w klasyczną czołówkę z nazwiskami aktorów i twórców, po czym umieścisz swój utwór na dedykowanej stronie WWW, by każdy mógł podziwiać twoje arcydzieło. Autorzy gry obiecują coroczne nagrody dla najlepszych produkcji, a także rozszerzenia, zawierające dodatkowe scenerie i rekwizyty ze współczesnych hitów, takich jak TERMINATOR 3 czy SPIDER-MAN. Hollywood padnie do twoich stóp jak nic!



The Movies

Strategiczna

- **Lionhead**
- www.themoviesgame.com

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, GCN, Xbox

Molyneux dotąd nie zawodził, co najwyżej spóźniał się z premierą. Można więc (długo) oczekiwać udanego połączenia THE SIMS ze strategią ekonomiczną...

tekst: Michał „Spielberg" Zacharzewski

EXARCH



Nadciąga rewolucja w grach sieciowych – zapomnij na dobre, co znaczy ziewanie!

Coś się kończy, coś się zaczyna – pisał w jednym ze swych opowiadań mistrz Sapkowski. Prawdziwość jego słów potwierdzi każdy imprezowicz, który kończąc jedną butelkę, drżącą ręką odkorkowuje następną. Wszystko dlatego, że natura nie znosi bezczynności...

Nie znosi jej też firma Realm Interactive. Jej sieciówka TRADE WARS: DARK MILLENNIUM utknęła w połowie drogi pomiędzy pierwszą linijką kodu a tzw. market launchem (debiutem rynkowym, nie mylić z lunchem, bo to dwie zupełnie różne rzeczy). Na szczęście niepowodzenie projektu nie wprowadziło programistów w ostatnie stadium delirki. Goście zagryźli zęby i błyskawicznie przystąpili do przygotowywania nowego tytułu. **Tak się rozpędzili, że ich EXARCH – po zaledwie dwóch latach prac – powoli zbliża się do fazy sieciowych beta-testów.**

Pomysł na program przyszedł scenarzystom do głowy po długim i dość monotonnym maratonie przez światy gier sieciowych. Okazało się, że tylko kilka z nich cieszyło się jakąkolwiek popularnością. Każde opuszczone uniwersum nadawało się natomiast najwyżej na krótkie spacerki w towarzystwie plecaka i woreczka ze słomą pod głowę. Nie było z kim się trzaskać, nie było z kim pohandlować, a za przygodą łaziło się jak za dzikim bobrem – długie lata.

W EXARCH o spokoju nie ma co marzyć. W grze będzie cholernie dużo akcji. **Ludzie z Realm Interactive nazywają ją nawet pierwszym prawdziwym MMPOARPG (Massive MultiPlayer Online Action Role Playing Game) w historii gatunku.** Stworzyli bowiem krainy nie mniej bogate niż te z serii EVERQUEST i dołożyli do nich walki rodem z DUNGEON SIEGE. Gracze będą się więc przebijać mieczami przez hordy wściekłych rogatych bestii, nauczą się miotać przeraźliwe zaklęcia i możliwie gęsto szyć z łuku. Tempem rozgrywki EXARCH przypominać ma chwilami... sieciowe strzelaniny FPP!

Sęk w tym, że same starcia, choć zapowiadają się niezwykle ekscytująco, ustępują pod względem „wybuchowości" krainie, w jaką wpisano tę historię. Przypomina ona klasyczne uniwersum fantasy, po którym szlajają się Oroki, elfy Raythe, krasnoludy, ludzie i magowie. Nie brakuje tam potężnych magicznych przedmiotów, napakowanych zaklęciami mieczy, ciężkich toporów i młotów, leciutkich różdżek, korbaczy i piekielnie skutecznych łuków. W powszechnym użyciu są jednak też pistolety laserowe, strzelby plazmowe i miotacze płomieni. Korzystają z nich mutanci, ludzie-szczury, roboty wojskowe oraz okultyści. W efekcie świat EXARCH przypomina nieco starwarsowy Endor, gdzie obok miśkowatych Ewoków spacerowały potężne AT-ST.

Silnik gry nie ma aż tak wielkich wymagań sprzętowych jak ten z GALAXIES, a mimo to potrafi wygenerować przepiękną dżunglę, porośniętą gęstą roślinnością. Nieco mniejsze wrażenie robią podobne do siebie mroczne pieczary i przypominające labirynt jaskinie, ciągnące się w nieskończoność lochy czy krypty pod zrujnowanymi gotyckimi zamkami. **Ciekawostką jest obszar, w który przywalił potężny statek kosmiczny, oraz dziwaczne techno-katakumby.** Nad całą krainą góruje sięgające niebios, przypominające termitierę miasto Raythe'ów. Elfy już w nim nie mieszkają. Zostały wypędzone przez maszyny i podświadomie marzą o jego odzyskaniu.

Kreacja bohatera w EXARCH sprowadza się do wyboru gatunku i powiązanego z nim fachu, a także wyglądu oraz płci postaci. W czasie gry bohaterowie zdobywają doświadczenie, głównie dzięki siepaniu potworów oraz rozwiązywaniu na pozór standardowych questów (uratuj księżniczkę, znajdź różdżkę Ferdynanda Wspaniałego, oczyść jaskinię z plugastwa), których cele oraz warunki realizacji zmieniają się w czasie. Ważnym elementem EXARCH są też losowo generowane i niekiedy szalenie potężne artefakty, które – jak twierdzą autorzy – zrobią nie mniejszą karierę niż te z DIABLO 2. Tylko czy gry stricte sieciowe stały się już na tyle popularne, by móc marzyć o rywalizacji z najlepszymi?

SHADOWRUN



Elfy i orki ładujące z blasterów do robotów i parszywych krasnali? To niemalże SHADOWRUN, popularny „papierowy" system role-playing. Przenosi on graczy w niedaleką, mocno „stechnicyzowaną" przyszłość. Magia powraca na ulice wielkich metropolii, a wraz z nią nadciągają elfy, krasnoludy, trolle i orki. Tyle że szamani, duchy i pojedynki astralne stanowią jedynie fragment nowej rzeczywistości. Jej nierozerwalną częścią są też szybkie samochody, nowoczesne karabiny, wszechobecne kamery wideo, a także specjalne wczepy i biomody, dzięki którym postać widzi więcej i strzela celniej. Więcej informacji o systemie znajdziesz na stronie www.shadowrunrpg.com.



Na zdjęciu obok głównego bohatera napadła banda Łosia Superktosia, rogatego wojownika z piekła rodem



Wielką zaletą gry ma być realistyczna roślinność. Czy to oznacza, że będzie można się upalić trawką?

Exarch



Sieciowa

- Realm Interactive
- www.exarchonline.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** jesień 2004
- **Gra dla:** PC

Stare, dobre DIABLO 2, tylko że przeniesione do trójwymiaru i przerobione na grę sieciową. Tylko co robią tu roboty z blasterami?

tekst: Michał „Wściekły niedźwiedź" Zacharzewski

SAGA ICEWIND DALE

UNIKALNA EDYCJA DVD



W SPRZEDAŻY OD 20 MAJA!

Saga Icewind Dale Unikalna Edycja DVD zawiera:

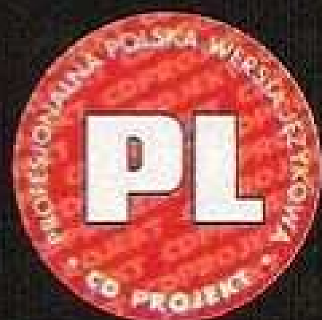
- grę Icewind Dale
- dodatki Heart of Winter oraz Trials of Luremaster
- grę Icewind Dale II
- ponad 200 str. drukowaną instrukcję
- bogate materiały dodatkowe w wersji elektronicznej m.in.: karty pomocy podręcznej, tapety, szkice i arty oraz ścieżkę dźwiękową





59,99 PLN

W SPRZEDAŻY RÓWNIEŻ:



59,99 PLN



SAGA Baldur's Gate
Już w sprzedaży



59,99 PLN



SAGA Fallout
Już w sprzedaży

Czy wyścigi samochodowe mogą być soczyste? Tak – twierdzą programiści z Juice Games

JUICED



Opona mózgowa ❶ motocyklisty – skąpe fale symbolizują pracę ww. organu



❷ Tak wygląda opona mózgowa Alberta Einsteina. Fal jak w Bałtyku...



Opona mózgowa ❸ członka Ku-Klux-Klanu. Dobrze przylega do... zresztą głupi jestem :(



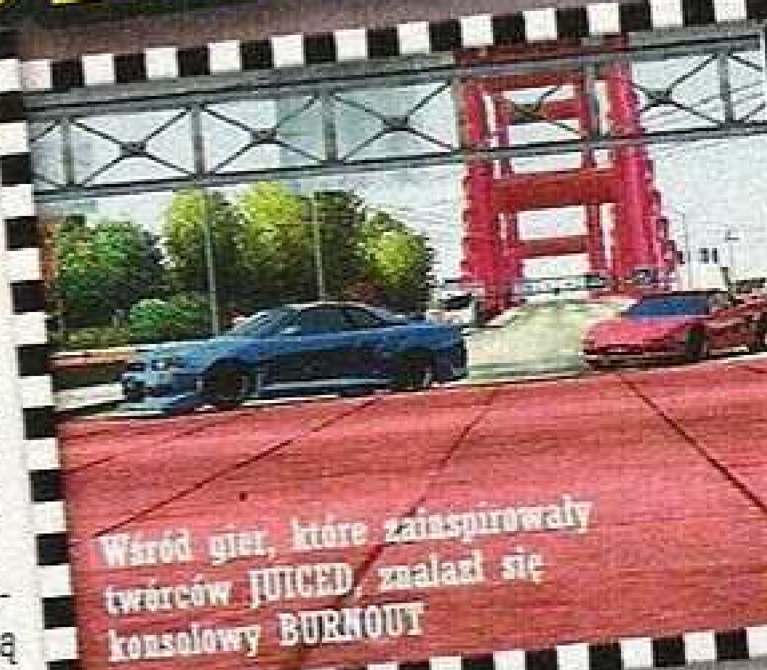
❹ Opona mózgowa z przerośniętym deklem. Wiadomo, co powoduje u nosiciela



Opona mózgowa ❺ człowieka, którego treścią życia jest treść żołądkowa

W przyrodzie nic nie ginie. Autorzy popularnego eRACER, a zarazem pracownicy bankruta Rage Software też nie umarli. Założyli za to własne studio komputerowe, w którym pracują nad grą JUICED.

Program jest kolejną wysokobudżetową produkcją poświęconą wyścigom ulicznym. Poprzednie – MIDNIGHT CLUB 2 i NFS: UNDERGROUND – stały się przebojami, nic więc dziwnego, że producenci nie szczędzą pieniędzy. **Olbrzymi worek z forsą powędrował do firm motoryzacyjnych w zamian za prawa do wykorzystania ich wozów.** W efekcie w JUICED pojawi się ponad 50 oryginalnych modeli takich marek jak Toyota, Honda, Nissan, Dodge, Ford, Mazda Mitsubishi, Pontiac, Holden, Volkswagen, Fiat, Renault, Subaru, Peugeot i Chevrolet. Samochody będzie można przemalować na dowolny kolor oraz rozbudować, wykorzystując setki różnych spojlerów, felg, wzmacniaczy, poprawionych wtrysków i dopałów. Zobaczysz na nich logosy m.in. A'PEXi, AEM, Bridgestone, Ferodo, Konig, Alpine, MOMO i HKS.



Wśród gier, które zainspirowały twórców JUICED, znalazł się konsolowy BURNOUT

Oczywiście nadmiar licencji pociąga za sobą pewne koszty. Najpoważniejszym jest częściowy brak graficznej symulacji zniszczeń, zwłaszcza tych poważniejszych. Przedstawiciele firm motoryzacyjnych słusznie twierdzą, że gry samochodowe wspomagają sprzedaż ich produktów, **a więc przedstawienie w nich realistycznych kolizji może spowodować reakcję odwrotną.** W kontraktach licencyjnych zamieszczają więc specjalne klauzule – w efekcie samochody w grach nie rozpadają się na części, nie wybuchają i nie płoną. Autorzy gry tłumaczą to dość rozsądnie: „Jeśli ktoś wyda kilkadziesiąt czy kilkaset tysięcy dolarów na samochód, a później drugie tyle właduje w tuning, dba o wóz jak o własne dziecko. Być może go zarysuje, lekko wgniecie, ale na pewno go nie rozbije".

Brak zniszczeń zrekompensować ma rozbudowany system obliczania skutków zderzeń. To, że samochód nie zgubi drzwi i nie zawinie się jak glista wokół napotkanej latarni, wcale nie oznacza, że nie ulegnie uszkodzeniu. Brawurowa jazda może spowodować uszkodzenia silnika, zepsuć wspomaganie kierownicy, uszkodzić skrzynię biegów lub rozwalić świeżo wmontowane spojlery. Może to oznaczać przekreślenie nadziei na sukces. **Innym bonusem jest oryginalny pomysł rodem z gier sieciowych – otóż w wyścigach wezmą udział całe drużyny, zorganizowane i wyćwiczone przez gracza.** W dowolnej chwili będziesz mógł wydać swoim partnerom rozkaz przyblokowania konkurenta, władowania mu się w bok, zepchnięcia na porozstawiane przy trasie kawiarniane stoliki czy wypchnięcia na zewnętrzną część łuku. W kluczowym momencie zyskasz w ten sposób kilka cennych sekund, które później zadecydują o sukcesie w całym wyścigu!



Gdyby nie ten element, JUICED byłoby dość standardową samochodówką ze zręcznościowym modelem jazdy, bazującym jednak na danych telemetrycznych, dostarczonych przez producentów samochodów. Nieliniowa ścieżka fabularna umożliwi graczom niemal dowolne rozbudowanie pojazdu. Kolejne zwycięstwa dostarczą nie tylko kasy, ale też przyniosą ci sławę w środowisku streetracerów. Dzięki skutecznej i efektownej jeździe, człowiek zyska natomiast prawo udziału w wyścigach organizowanych przez bogatszych kierowców. Samych dzielnic miasta programiści stworzą siedem.



Na koniec warto jeszcze wspomnieć o szacie graficznej programu. Autorzy gry postawili na pstrokate, soczyste kolorki oraz szczegółowe modele samochodów, wsparte bardzo delikatnym cell-shadingiem. Dzięki temu wozy wyglądają naturalnie, a jednocześnie nieco komiksowo. Atrakcją będzie też dynamiczna ścieżka dźwiękowa, zawierająca kompozycje znanych zespołów. Jakich? O tym dowiesz się tuż przed premierą JUICED, gdy stosowne licencje (któreż to?) zostaną podpisane.





Juice

Wyścigi

- Juice Games limited
- www.juicegames.com

☒ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

- **Premiera:** październik 2004
- **Gra dla:** PC, PS2, Xbox

Soczyste uliczne wyścigi samochodowe, w których możesz liczyć na pomoc kumpli z drużyny. Setki licencji i dziesiątki tras! Samochodówki górą!

tekst: Michał „Colin Joel" Zacharzewski

SHADOW OPS RED MERCURY

Gra wg przepisu Hitchcocka: zaczyna się od wybuchu bomby atomowej. Później napięcie rośnie!





Widzisz to? Taki duży, a jeszcze jak niemowlę z butlą biega



Schody po lewej prowadzą w otchłań. Po prawej stara rura





Firmy developerskie z reguły nie chwalą sobie współpracy z dużymi domami wydawniczymi. Te ostatnie skąpią grosza, promują sprawdzone pomysły i bez przerwy, niemal codziennie dopytują się o termin zakończenia prac. W efekcie do sklepów trafiają gry niedopracowane, niezbyt odkrywcze i szalenie zapluskwione. Takie jak ostatni DEUS EX, który okazał się jedynie pokaleczoną „wersją beta", wymagającą całej garści łatek i poprawek.

Programiści Zombie Studios wyróżniają się na tym tle niezwykle gorącym uczuciem, jakim darzą firmę Atari. W wywiadach mówią o niej jak o najpiękniejszej muzie, a zarazem patronie, sponsorze, mentorze oraz mecenasie. I rzeczywiście, dość interesujący pomysł na grę zrodził się bezpośrednio u wydawcy. **Jeden z pracowników wielkiego A przygotował pełen zwrotów akcji scenariusz, którego bohaterem jest członek oddziałów specjalnych, Frank Hayden.** Na początku gry leci do Syrii, by przejąć odkrytą przez wywiad broń atomową. Niestety, jego śmigłowce zostają zestrzelone. Parę minut później wielki grzyb podnosi się z ziemi, a fala uderzeniowa łamie potężne palmy niczym zapałki! Pandemonium przerywa wielki napis „72 godziny wcześniej"...

Bohater ląduje w Kongo. Przedziera się przez busz, walczy z rebeliantami i najemnikami. Po wykonaniu misji Hayden zostaje przerzucony do Kazachstanu, gdzie czekają na niego rosyjskie siły specjalne oraz kobieta z przeszłością, w dodatku z jego przeszłości. Następnie trafia do ogarniętej wojną Czeczenii, gdzie aż się roi od terrorystów-niepodległościowców, a później do wspomnianej we wprowadzeniu Syrii.

Oczywiście rola mentora, jaką wzięło na siebie Atari, nie skończyła się na stworzeniu scenariusza. Firma zakupiła bowiem prawa do silnika sieciowej strzelaniny UT2004 i dorzuciła słynne Karma engine (podprogram odpowiedzialny za fizykę świata i animację postaci, wzbogacony o efekty RagDoll). Panowie z Zombie Studios przerobili go tak, by uwzględniał masę ciała animowanej postaci oraz jej kierunek ruchu. W efekcie walczący mają poruszać się i umierać w znacznie bardziej zróżnicowany sposób niż dotychczas. W grze pojawi się także LipSynch, kod synchronizujący układ ust bohaterów i wypowiadane przez nich słowa. Zorganizowano też sesję motion-capture z udziałem członków oddziałów specjalnych.



Ogromne wrażenie robi ścieżka dźwiękowa. Muzykę do gry, skomponowaną przez Inona Zurra (człowieka odpowiedzialnego za melodie z LIONHEART i FALLOUT TACTICS), nagrała blisko stuosobowa orkiestra. Zarówno dźwiękowcy, jak i animatorzy zostali wywiezieni na poligon, gdzie przez trzy dni strzelali z broni, które później pojawią się w grze. Poznali więc ich dźwięk, odrzut i rozbłysk. Graficy podróżowali natomiast po całym świecie, zwiedzili Bośnię, Rosję, Maroko i Hawaje. Z miejsc tych przywieźli kilogramy zdjęć, które później przerobili na wysokiej jakości tekstury. Dzięki ich ciężkiej pracy gra będzie wyświetlać ostrą jak żyleta grafikę w rozdzielczości nawet i 1600x1200 pikseli.

Największym atutem SHADOW OPS: RED MERCURY ma być jednak grupowa Sztuczna Inteligencja postaci. **Walczący nauczą się kryć w trawie, chować za budynkami i drzewami, skakać przez przeszkody, prowadzić ogień ubezpieczający, a nawet pozorować swą śmierć, by później wyskoczyć graczowi zza pleców!** Oczywiście inaczej będą zachowywać się partyzanci w Czeczenii, inaczej syryjscy najemnicy, a jeszcze inaczej rosyjscy żołnierze czy przygotowani do walki w dżungli kongijscy „prywaciarze".

W miarę postępów, w grze pojawią się coraz skuteczniejsi przeciwnicy, którzy np. będą unikali bezpośredniego kontaktu, preferując ostrzał z daleka, z zaskoczenia. To mogą być naprawdę trudni kolesie!

W SHADOW OPS pojawi się też Multiplayer z dużymi mapami nawet dla 16 walczących. Przewidziano tryby Deathmatch, Team Deathmatch, CTF i Hostage Rescue.

Shadow Ops: Red Mercury
Akcja

- Zombie Studios
- www.atari.com

- ☐ Wersja polska
- ☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** sierpień 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

Kolejna gra o oddziałach specjalnych. Tym razem naprawdę ładna, efektowna i doinwestowana. Oby jeszcze okazała się grywalna, a będzie naprawdę miodnie...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski







Pogięte kraty więzienia sugerowały, że niejeden przez nie prysnął... Ślina w strażnika





Dostałeś właśnie powołanie do woja. Jedziesz czy wolisz dzieci-kwiaty, alkohol oraz wolną miłość?

MEN OF VALOR VIETNAM

A więc masz czarną jak heban skórę? I pewno w twoim rodzinnym mieście istnieją oddzielne dzielnice dla „kolorowych"? Cóż, masz przechlapane. Chcesz jednak zapewnić swoim dzieciom lepszą przyszłość... Chcesz wozić żonę do sklepu nowym Mercedesem! Udowodnij zatem, że na to zasługujesz. Pokaż nam, że jesteś patriotą. Zostań bohaterem wojny wietnamskiej!

MEN OF VALOR: VIETNAM stanowi odpowiedź firmy Sierra na przygotowane przez Activision CALL OF DUTY. Autorzy gry postanowili stworzyć najbardziej klimatyczną wojenną strzelaninę FPP w historii gatunku. Wykupili prawa do najnowszej wersji silnika UNREAL i wzbogacili go o szereg innowacyjnych procedur, efektów i podprogramów. Zatrudnili masę konsultantów, w tym dźwiękowców, którzy urządzili sobie strzelnicę na nieczynnym poligonie wojskowym w Idaho. Stworzyli wreszcie Deana Shepharda, czarnoskórego Amerykanina, który wierzy w równouprawnienie i pragnie zostać bohaterem.


Ramka obrazka pożarła Johna. Zostały tylko nogi i kawałek korpusu. Przerażony Mark strzelał w białą obwódkę jak oszalały...

Młodego żołnierza czekają ciężkie przejścia. Po krótkim przeszkoleniu wojskowym zostanie zrzucony bezpośrednio na plac boju i weźmie udział w kilku krótkich misjach rozpoznawczych, z których jedna zakończy się masakrą. Później, w towarzystwie żołnierzy Armii Republiki Wietnamu, zajmie się dostawami, spływającymi z północy dla wojsk VietCongu. Bohater przejdzie też szlak Ho Chi Minha i weźmie udział w kontrataku na Hue, starą stolicę Wietnamu z lat 1558-1945. Innymi słowy, znajdzie niejedną okazję, by się wykazać.

Autorzy gry nie twierdzą, że tworzą program realistyczny. Chcą jednak pokazać bezsens wojny, jej okrucieństwo i niezwykły klimat, rezygnując jednocześnie z długich i nudnych rekonesansów, a także z wielodniowych okresów bezczynności, kiedy dowództwo czekało na rozkazy, a żołnierstwo dłubało w nosach. Programiści gwarantują za to prawdziwy sprzęt, autentyczny język żołnierzy (przekleństwa), krew i pot, a także duuuuuże wybuchy.

Program wykorzystuje silnik gry UNREAL 2, lecz jego autorzy z pewnością nie poznaliby swego dziecka. Niemalże każdy jego element został poprawiony, rozszerzony bądź napisany od nowa. Największe zmiany dotyczą jakości wyświetlanej grafiki oraz szybkości działania. W programie pojawi się świetnie wyglądająca woda, niezbyt przezroczysta, zaśmiecona glonami, zwłokami, kawałkami desek. Roślinność da niekiedy schronienie (palmy, mchy, wysokie trawy, gaje papajowe, kauczukowce), lecz czasami każdy cel będzie można dostrzec już na pierwszy rzut oka (pola ryżowe, odsłonięte bunkry i ich wnętrza).

Zmieniono też podprogramy odpowiedzialne za animacje postaci, fizykę pola walki oraz SI żołnierzy. Przeciwnicy walczą tak, jak walczyli żołnierze VietCongu – z zaskoczenia, krótkimi, urywanymi wypadami, unikając otwartych starć. Dzięki temu gracz na własnym ciele odczuje, jak bardzo niewygodna jest dla napastników wojna partyzancka. Z kolei towarzysze Shepharda nauczą się walczyć sami, chronić zajmowane pozycje, wzajemnie ubezpieczać się i atakować. W razie konieczności wysłuchają rozkazów „Murzyna" i przeprowadzą akcje nie mniej skomplikowane niż te z GHOST RECON. Wszystko odbędzie się jednak w dużo prostszy i wygodniejszy dla gracza sposób.

Program wpierw trafi na konsolę Xbox, a pół roku później na PC. Autorzy twierdzą bowiem, że nie są w stanie pracować na dwóch platformach jednocześnie. Wersja pecetowa zostanie w zamian za to zaprogramowana od nowa, wszystkie tekstury zostaną przeprogramowane, zmieni się system sterowania oraz dźwięk. Nie zabraknie też bonusów, które wynagrodzą długi czas oczekiwania.


Zwisające z sufitu dziabągi były trudnym przeciwnikiem. Żołnierze woleli jednak walczyć z nimi niż ze swoim najgorszym wrogiem – klepką podłogową...

Call of Honor Allied Vietnam

Firma 2015 zasłynęła doskonałym MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT. Potem podzieliła los tych, którzy nieoczekiwanie odnoszą wielkie sukcesy – rozpadła się w drobny mak. Na szczęście zatrudnione w niej talenty nie wyginęły jak muchy w czasie epidemii zatwardzenia. Część pracowników powędrowała na ciepłe posadki w Electronic Arts, gdzie w chwili obecnej powstaje oczekiwany MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT. Kilkunastu grafików oraz koderów postanowiło się usamodzielnić i założyło firmę Infinity Ward. Dzięki nim gracze poznali CALL OF DUTY. Osoby, które pozostały w 2015, przygotowują MEN OF VALOR: VIETNAM. Będzie to pierwsza odsłona kilkuodcinkowej serii, poświęconej największym współczesnym konfliktom. Program przypomina młodym ludziom, że w Wietnamie po raz pierwszy na równych prawach walczyli biali i czarnoskórzy Amerykanie. Wcześniej tych ostatnich traktowano jako mięso armatnie...


Pożary lasu to śmiertelne zagrożenie dla wszystkich leśnych zwierzątek. Biedne chomiki i sarenki o włochatych nóżkach...

Men of Valor: Vietnam
Akcja

- 2015 / Cenega
- www.2015.com/games/games_mov.html

☐ Wersja polska
☒ Tryb multiplayer

- **Premiera:** lato 2004
- **Gra dla:** PC, Xbox

Nie ma wolnej miłości. Jest za to dym, kurz, smród i latające wokół pociski. Nikt przecież nie mówił, że Wietnam to azjatycki odpowiednik Saint-Tropez...

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

BESIEGER



Aby zaistnieć na dłużej w świadomości fanów strategii czasu rzeczywistego i jednocześnie uniknąć stworzenia klona WARCRAFTA lub AGE OF EMPIRES, trzeba się naprawdę wysilić. Czy Rosjanie z Primal Software będą potrafili zaproponować nam coś świeżego w swojej grze BESIEGER? Poczekamy, zobaczymy.

Fabuła opowiada o koegzystencji dwóch ras – Wikingów i Cymeryjczyków – która do pewnego momentu była harmonijna, a potem cała harmonia wzięła w łeb. Pożogę zaczęli Cymeryjczycy, a konkretniej skłonna do spisków rodzina króla Konina. **Postacią króla będziesz sterować przez część gry, a podczas pozostałych etapów staniesz na czele armii Wikingów pod komendą Barmalaya.**

Prowadzenie rozgrywki nie odbiega od standardów strategicznych. Podstawy sterowania to prawy/lewy przycisk myszy. Raz wyszkolonego żołnierza warto zachować przy życiu, bowiem część jednostek przechodzi do następnych poziomów gry. **Ciekawe rozwiązanie to możliwość ponownego przekwalifikowania jednostek z wojaków w zwykłych robotników.** W grze znajdzie się około 30 typów jednostek plus postacie niezależne, natomiast budynków będzie 40 rodzajów. Do rozwoju osad służą trzy surowce: drewno, kamienie i żelazo. Jak sama nazwa wskazuje, niezwykle istotnym elementem zabawy będzie obleganie twierdz nieprzyjaciela.

Poza grą dla pojedynczego zawodnika, dostaniesz także tryb wieloosobowy z takimi opcjami jak „wszyscy przeciwko wszystkim", „przechwyć artefakt" – każda ze stron musi ukraść wrogowi cenny przedmiot i zanieść do swojego obozu, „oblężenie" oraz „walka taktyczna". Będzie zatem z czego wybierać. Oby tylko BESIEGER zaproponowała nam coś więcej, niż powielanie oklepanych schematów.



Wikingowie to, jak widać, rosłe chłopy. Dużo jedzą i piją, ale wcale się nie myją

Besieger

Strategia czasu rzeczywistego

* **Dreamcatcher Interactive**
* www.besiegergame.com

☐ **Wersja polska**
☒ **Tryb multiplayer**

* **Premiera:** czerwiec 2004
* **Gra dla:** PC

BESIEGER nie wygląda na Kolumba, ale miejmy nadzieję, że z krainy o nazwie „RTS" wydobędzie trochę nowych rozwiązań

5 powodów braku rewolucji

Poniżej przedstawiamy złośliwą i tendencyjną listę czynników, które naszym zdaniem spowodują, iż BESIEGER nie będzie „elementem wywrotowym" w historii gatunku strategii czasu rzeczywistego:

1. Wojna. Znów czeka na ciebie ostra młócka. Dobrze, że wieczny chaos panuje tylko w grach komputerowych.
2. Kliknij prawym, potem lewym – przed przystąpieniem do rozgrywki nie trzeba czytać instrukcji. W taki sposób obsługiwałeś już setki eRTeeSów.
3. Rozbudowa budynków. Niech zgadnę, pewnie będą tego aż dwa etapy...
4. „Narodziny" i rozwój postaci – produkowane są w specjalnych domostwach, szkolone w innych. Doświadczonych żołnierzy rzekomo można przenosić do następnego etapu gry. Zapewne dotyczyć to będzie – jak w WARCRAFT 3 – jedynie głównych postaci.
5. „Filmowa kamera pozwalająca na kilka ustawień", „realistycznie wyglądająca woda", „dynamiczne cienie" – takie hasła czyta się już bez emocji. I tak na koniec gra wygląda jak wszystkie inne RTS'y.

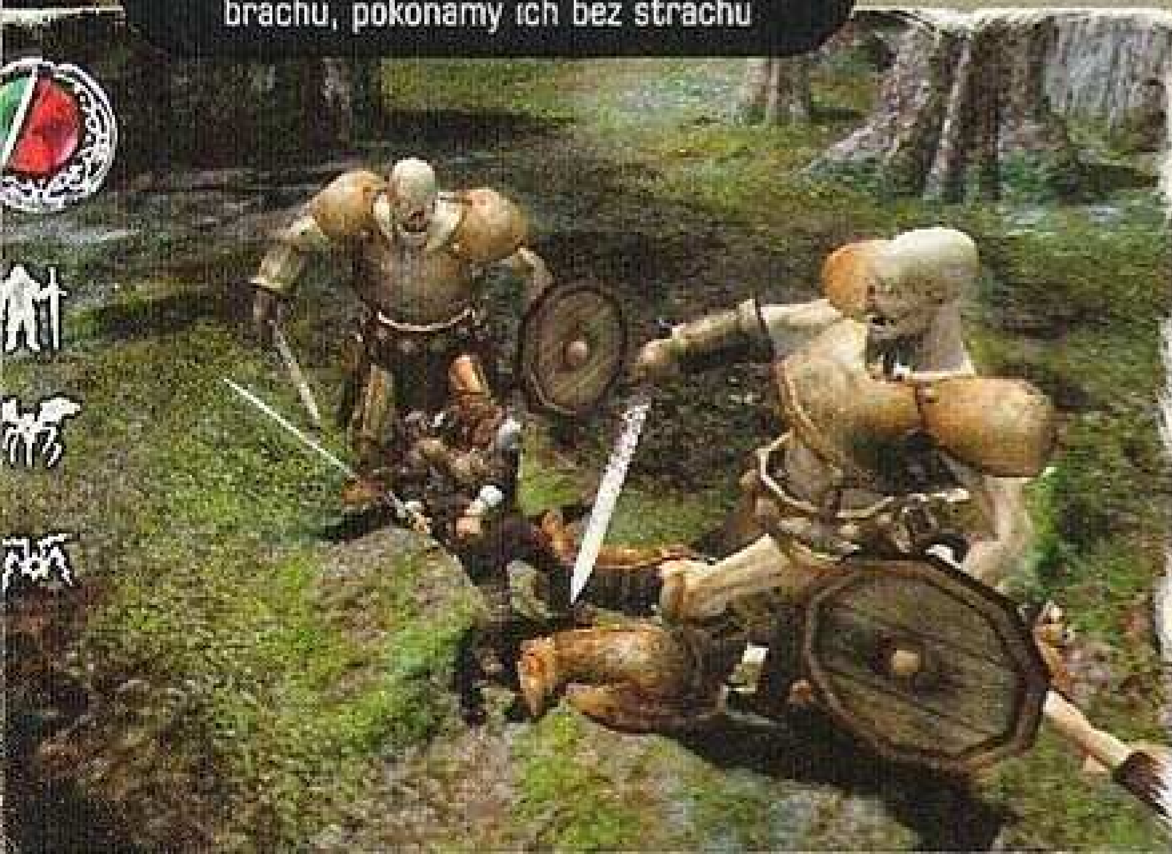
The BARD'S TALE

Jeśli twórcy wywodzą się z ekipy, która tworzyła FALLOUT, do swojej nowej gry przygotowali ponad 700 stron dokumentacji i przez sześć miesięcy pisali same tylko dialogi, to takiego projektu milczeniem zbywać nie wypada.

BARD'S TALE będzie grą role-playing, rozgrywającą się na północy Szkocji (Wyspy Orkney). **Autorzy mocno podkreślają fakt, że pragną sobie z niektórych zgranych RPG'owych motywów robić jaja.** I tak na przykład, gdy bohaterowi przyjdzie w jakiejś przykurzonej piwnicy trzaskać szczury po łbach (pamiętasz FALLOUT?), to da wyraźnie do zrozumienia, jak bardzo się tym zadaniem czuje zażenowany. A gdy z kolei na ratunek czekać będzie piękna księżniczka na szczycie wieży, to nasz bard westchnąwszy skomentuje, że mogliby te piękności sadowić na parterze. Dowcipów tego typu ma być bez liku. Narrator będzie podpowiadał bohaterowi jak iść, a gdy ten drugi za bardzo się oddali od wyznaczonego punktu, to „komentator" pozwoli sobie na korygowanie poczynań barda.

Podstawą prowadzenia rozgrywki będą zdolności muzyczne i wokalne – umiejętność „rytmiczna" – pozwalające na przywoływanie pomocników w postaci stworzeń z szerokiego bestiariusza. Początkowo bard umie tylko ściągnąć do pomocy szczura, ale nie od razu Rzym zbudowano. Wraz z rozwojem postaci, nie tylko typ, ale i ilość bestii-podkomendnych ulega poprawie. Rzecz jasna rozwijać będziesz też inne umiejętności (zręczność, siła, żywotność, charyzma). **Ciekawie rozwiązano ulepszanie ekwipunku – nowa, lepsza broń automatycznie zastępuje słabszą, a ta druga zamieniana jest w złoto.** Jeśli autorzy mają w zanadrzu więcej takich smaczków, to szykuje nam się niezły hit.

Dwóch na jednego, to nie wróży nic dobrego. Ale razem damy radę, ty i ja, mój brachu, pokonamy ich bez strachu



Bard's Tale

Role-Playing

* **Vivendi**
* www.the-bards-tale.com/en/

☐ **Wersja polska**
☐ **Tryb multiplayer**

* **Premiera:** koniec 2004
* **Gra dla:** PC, Xbox, PS2

Jeszcze nigdy nie przyzywałem zwierząt przy pomocy instrumentów muzycznych – małe przyśpiewki przy dużym kuflu to też interesująca sprawa. BARD'S TALE – przybądź czym prędzej



Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Podsłuchaliśmy...

WWW i pomoc EA Polska

Polski oddział Electronic Arts uruchomił swoją stronę internetową (www.polska.ea.com), a także lokalne biuro pomocy. Jeśli nie działa ci gra, kupiłeś zarysowaną płytkę bądź nie jesteś w stanie zainstalować dodatku do gry THE SIMS, dzwoń pod numer 0-22 640 23 34.

DUNGEON SIEGE 2 coraz bliżej

Prace nad DUNGEON SIEGE 2, kontynuacją hitu sprzed dwóch lat, powoli zbliżają się do końca. Gra przyniesie nowe labirynty i nowe rodzaje potworów. Sześcioosobowe drużyny zbadają bardziej interaktywny świat i stoczą pojedynki w Internecie.



W krainie Nigdy-Nigdy

Gabe Newell z Valve, firmy pracującej nad oczekiwanym HALF-LIFE 2, ma dla graczy niewesołe wieści. Jego zdaniem, producenci gry chcą wydać dzieło perfekcyjne pod każdym względem i nie cofną się przed przesunięciem jego premiery na 2005 rok. Podobne wypowiedzi były do niedawna domeną twórców DUKE NUKEM FOREVER...

The Rock łowcą szpiegów

Dwayne „The Rock" Johnson, były zapaśnik, a obecnie aktor znany z „Króla Skorpiona" i „Witajcie w dżungli", zagra główną rolę w ekranizacji gry komputerowej SPY HUNTER. Wcieli się w postać Aleca Sectsa, pilota F-15, który dołącza do międzynarodowej organizacji szpiegowskiej. Film trafi do kin w przyszłym roku, a wyreżyseruje go najprawdopodobniej John Woo.

CD Projekt liderem

Firma CD Projekt ogłosiła swoje wyniki finansowe za 2003 rok. W ciągu dwunastu miesięcy sprzedała blisko 1.5 mln gier w Polsce i 70 tys. w Czechach i na Słowacji. Jej łączne obroty sięgnęły 29 mln złotych. To więcej niż konkurenci (Cenega – 23 mln, LEM – 13.4 mln)! W tym roku CD Projekt planuje powiększyć obroty, lecz może to być trudne – firma opiekuje się mniejszą ilością tytułów niż dotychczas.

Xbox na pececie

W Sieci można już znaleźć dwa pierwsze emulatory konsoli Xbox. Programy Xeon i CXBX nie mają co prawda oszałamiających możliwości, ale pozwalają uruchomić niektóre gry. Przykładowo, konsolowy TUROK EVOLUTION po konwersji za pomocą CXBX działa płynnie na maszynie z procesorem 2.4 Ghz i kartą grafiki GeForce FX 5600. Cóż... zobaczymy, co będzie za rok.

PC / PS2 / Xbox

Settlers 5



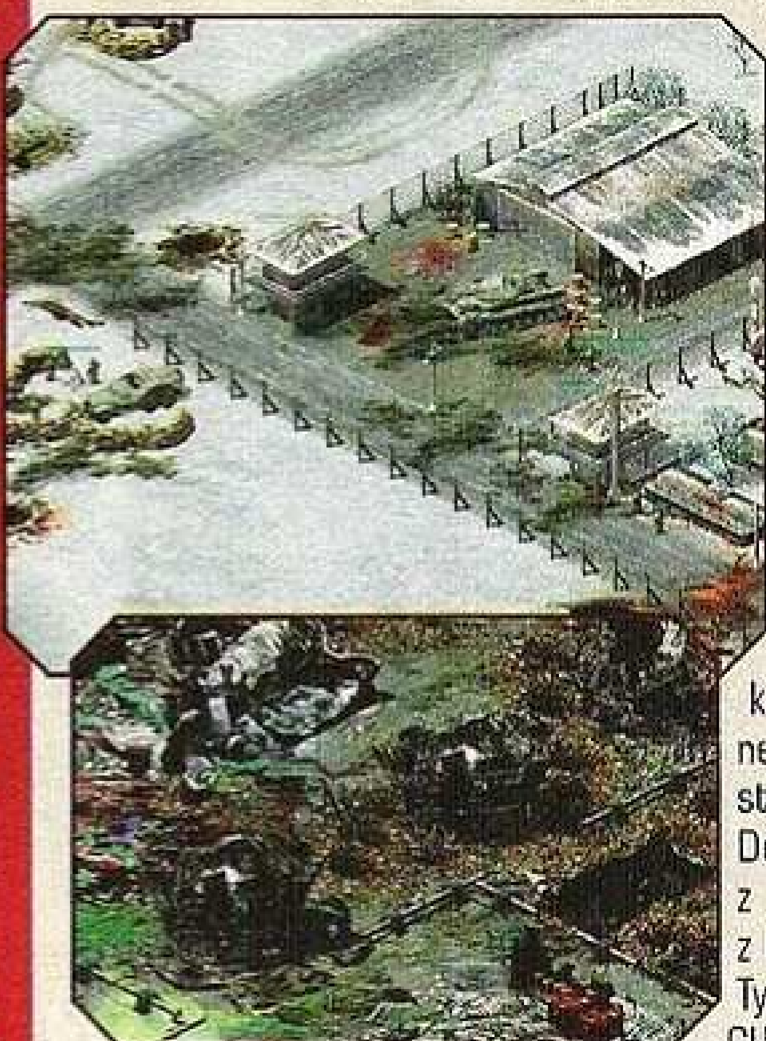
Minęło już dziesięć lat, odkąd rycerz po raz pierwszy przyjechał do potężnego zamku, położonego gdzieś na uboczu niewielkiego księstwa. Dość śmieszne intro robiło wówczas kolosalne wrażenie, a rozgrywka wciągała niczym świstak sreberka. Nic dziwnego, że najnowsza, piąta już odsłona OSADNIKÓW nie przyniesie wielkich zmian. Gracz nadal będzie stawiał chorągiewki, woził drewno od drwala do budowniczego, a u rybaka kołował fisze.

Program zaszokuje jednak szatą graficzną. Autorzy gry zdecydowali się wreszcie na pełen trójwymiar. Skorzystali ze sprawdzonego silnika Renderware, uprościli interfejs, wprowadzili nowe towary i nowe zawody. Poprawili model ekonomiczny oraz rozbudowali tryb bitewny. O tym, czy przypadkiem się nie sfrajerzyli, przekonasz się pod koniec tego roku, kiedy SETTLERS 5 trafi wreszcie do sklepów.

PC

Caribbean Crisis

Karaiby. Piach, palmy, panny w bikini i martini. Wstrząśnięte, nie zmieszane. Chce się żyć! Sęk w tym, że nie bardzo można. Akcja gry CARIBBEAN CRISIS toczy się bowiem w 1962 roku, w samym środku kryzysu kubańskiego. Bezsilni Amerykanie z rozkazu samego JFK atakują radziecki atomowy okręt podwodny. Ów odpowiada ogniem. Wybucha gigantyczny konflikt, Kuba niemalże znika z powierzchni Ziemi, a Moskwa, Leningrad, Nowy Jork i Waszyngton zamieniają się w zgliszcza. Rozpoczyna się bój o surowce naturalne – te nieskażone, rzecz jasna. Z oczywistych względów do ich zdobycia strony wykorzystują jednostki tradycyjne. A gracz? Gracz ma nową strategię czasu rzeczywistego. Dopracowaną, widowiskową, z autentycznymi jednostkami z lat 60. oraz muzyką z epoki. Tytuł alternatywny produkcji: CUBAN MISSLE CRISIS.

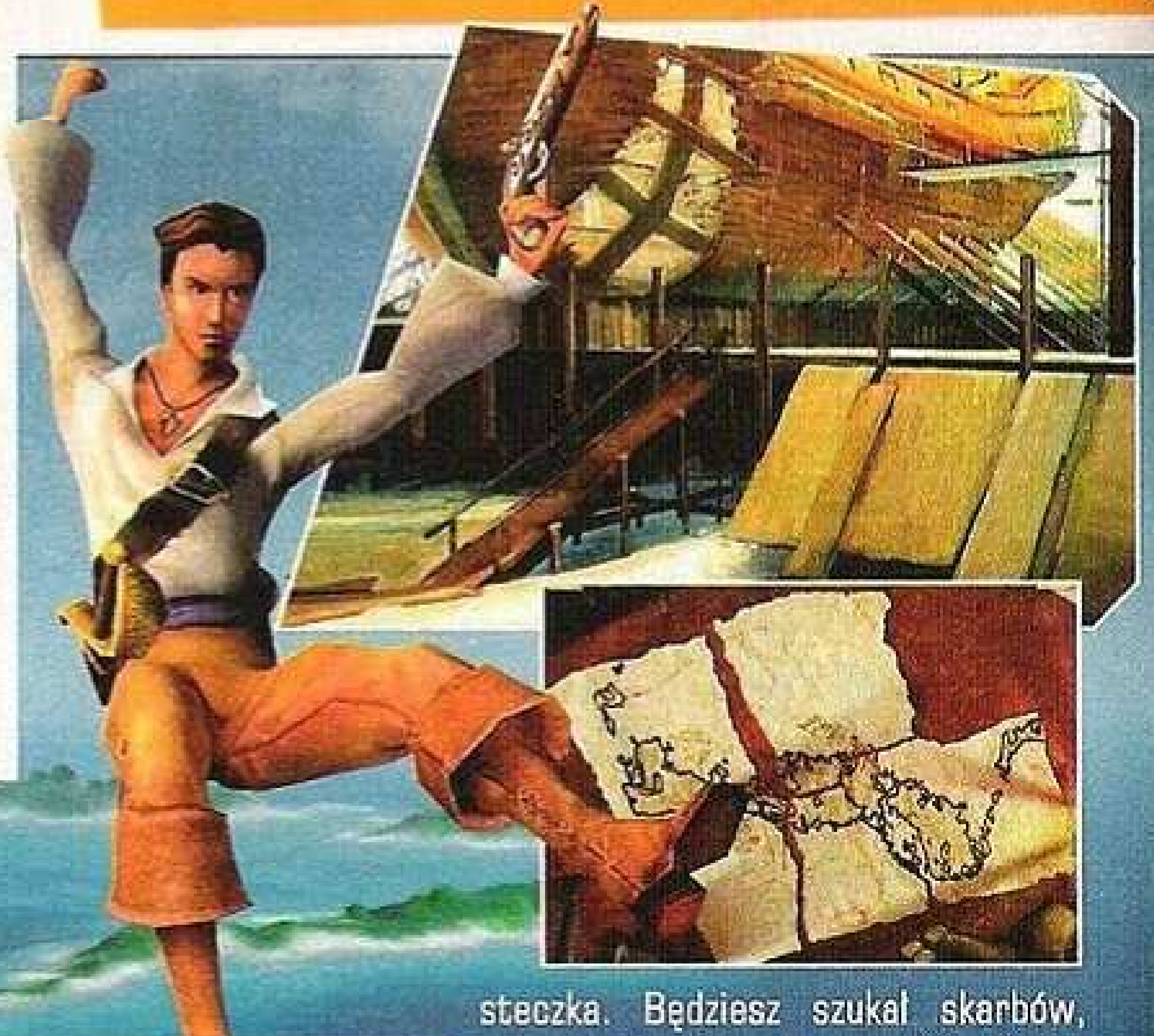


PC / PS2 / Xbox

Mashed



Wyścigi połączone z wielkim woo-boo-doo. Czterech rajdowców trafia do jednej z 13 lokacji (pustynia, miasto, dżungla, lodowa kraina, itp.), odpala silniki i daje gaz do dechy. W ramach rywalizacji fair-play każdy z nich wali do przeciwników z kilkunastu różnych broni, począwszy od karabinów maszynowych, przez wyrzutnie



PC

Sid Meier's Pirates!

W 1987 roku Sid Meier stworzył grę PIRATES! W 2004 roku wyda jej odnowioną wersję, zatytułowaną dość megalomańsko SID MEIER'S PIRATES! Wcielisz się w niej w herszta bandy zabijaków, a zarazem kapitana potężnego galeonu. Pracę dostaniesz na Karaibach – zajmiesz się łupieniem statków kupieckich, okradaniem wiosek i napadaniem na portowe miasteczka. Będziesz szukał skarbów, toczył widowiskowe morskie bitwy, mieszał na szpady w czasie licznych abordaży, a także zatrudniał posiadaczy wyjątkowo paskudnych mord. Gra, podobnie jak wydane niedawno ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN, jest uproszczoną wersją hitu sprzed lat. Imponuje jednak ładną grafiką i ponoć zabawnymi minigierkami (np. tańczenie na balu u gubernatora). Tylko czy starsi gracze kupią taką ściemę?



PC

Call of Duty: United Offensive



Pierwszy oficjalny dodatek do jednej z najlepszych gier minionego roku zabierze cię w podróż po polach największych bitew II wojny światowej. Zobaczysz walki w rejonie Bastogne, bój o Kursk, a także piaski Sycylii. Wskoczysz do czołgu, by z jego kabiny siać zniszczenie, a także pobawisz się miotaczem płomieni. Wiele czasu spędzisz, rzucając granaty i ratując się przed tymi, które zrządzeniem losu wrócą do ciebie. Poprawiona Sztuczna Inteligencja przeciwników oraz lepsza grafika (wybuchy, opady deszczu i śniegu) to kolejne atuty UNITED OFFENSIVE. Nowości nie ominą też trybu Multiplayer. Gracze wezmą udział w Tank Battle oraz rozgrywkach typu Domination, zaś dołączony do gry edytor pozwoli im zaprojektować większe i ciekawsze mapy.





rakiet, na granatach i minach skończywszy. Spośród podobnych produkcji MASHED wyróżnia się olbrzymią dynamiką zabawy oraz sporą liczbą pojazdów do wyboru. Są tu ciężarówki, rajdówki, samochody turystyczne oraz dziwaczne konstrukcje, przypominające połączenie jamnika z odkurzaczem. I jedna ciekawostka – gracze, którzy zostaną wyeliminowani z wyścigu, trafiają do niebios, skąd przeprowadzają ataki na ścigających się...

PC

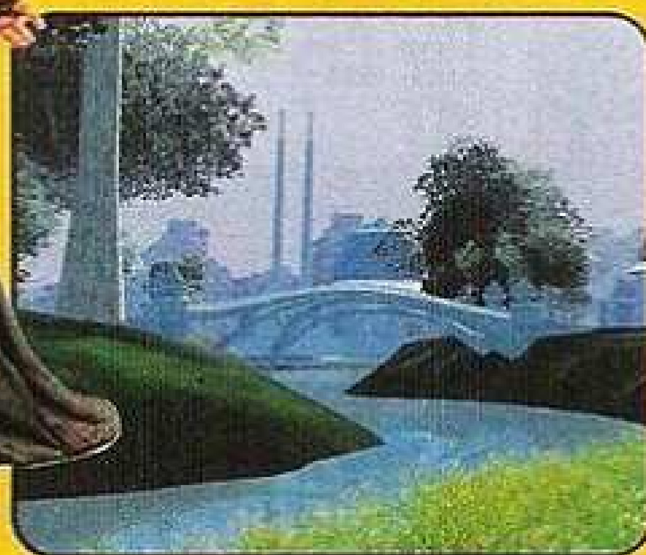
Hellforces



Rosyjska strzelanina FPP z paskudami w rolach głównych. Jej akcja rozpoczyna się z chwilą, gdy biofizyk Henry Alfred Cole odkrywa metodę oddzielania duszy od ciała. Tworzy w ten sposób pozbawione jaźni potwory, przypominające charakterem popularne zombie. Kontrolę nad jednym z nich przejmuje demon Baphomet i zakłada oficjalny kult Lucyfera. Nadejście Czarnego Pana zbliża się wielkimi krokami i zadanie gracza polega na tym, żeby temu zapobiec. Najlepiej wybijając wszystkie bestie w pień. W HELLFORCES pojawi się około 45 potworów, ponad 20 rodzajów broni i sprzętu, w tym noktowizor, lornetka i czujnik ruchu. Sama gra utrzymana będzie w stylu dziadka o imieniu DOOM – a więc dużo, dużo, dużo strzelania i mało, mało, mało myślenia. Bo i po co myśleć? Że niby myślenie ma przyszłość? Buhahahaha!

PC

Vanguard: Saga of Heroes



Wyobraź sobie bezkresny ląd zamieszkany przez smoki i rycerzy, pełen tłocznych miast i strzelistych zamków, cichych i spokojnych wiosek, skarbów poukrywanych w zapomnianych grobowcach i głębokich jaskiniach. Tak, tak, to twoja nowa ojczyzna! Już niedługo znajdziesz sobie w niej dom, zatrudnisz się jako wojownik, barman, kupiec bądź rzemieślnik i zakupisz wóz oraz konia. Jeśli zechcesz, wdasz się w dworskie intrygi, dogadasz się z lokalnymi przedstawicielami prawa i wsuniętą w tę czy inną kieszeń łapówką załatwisz komuś banicję. W czasie zamorskiej wyprawy stoczysz bój z piratami, zwiedzisz też głębokie lochy pod zrujnowanym kasztelem, w którym straszy. VANGUARD to gra sieciowa trzeciej generacji, perfekcyjna graficznie, szalenie rozbudowana i wciągająca. WORLD OF WARCRAFT oraz EXARCH zyskają naprawdę mężnego konkurenta!



PC

Prism: Threat Level Red

Pamiętasz REAL WAR? Była to niezbyt udana strategia czasu rzeczywistego, która powstała na podstawie programu szkoleniowego armii amerykańskiej. Jej autorzy przerzucili się na gry FPP. Obecnie tworzą PRISM: BLACK SHIELD, darmową reklamówkę Gwardii Narodowej, swoisty odpowiednik osławionego AMERICA'S ARMY. Jednocześnie kończą prace nad jej komercyjną wersją, zatytułowaną PRISM: THREAT LEVEL RED. Jej akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to Stany Zjednoczone tworzą nową jednostkę do walki z terroryzmem, wykorzystującą najnowsze zdobycze techniki i pełniącą chwilami rolę kontrwywiadu. W porównaniu z BLACK SHIELD, gra zawierać będzie więcej lokacji, misji i broni, a także rozbudowany tryb dla pojedynczego gracza.



Podsłuchaliśmy...

Wysyp nowych serwisów

Upadek Wirtualnej Polski nie pogrzebał co prawda Imperium Gier (gry.wp.pl), lecz konkurencyjnym serwisom dał sygnał do rozpoczęcia prac nad witrynami poświęconymi grom. Swoje podwoje otworzył już dotleniony gry.o2.pl, a także inspirowany słynnym IGN www.gamesweek.pl. Wszystkowiedzące wiewiórki donoszą jednak, że na tym się nie skończy.



19.05.2005

Nie, to nie jest data kolejnego zamachu dziadka Osamy. W tym dniu do kin na całym świecie wkroczy trzeci epizod „Gwiezdnych wojen". Towarzyszyć mu będzie premiera gry komputerowej opartej na fabule filmu.

FLATOUT wciąż w produkcji

Autorzy RALLY TROPHY wciąż pracują nad swoją nową grą FLATOUT. O tych niekonwencjonalnych, lecz bardzo realistycznych wyścigach zdezelowanych samochodów CLICK! pisał ponad rok temu. Program w tym czasie rozwinął się... i wciąż powstaje.



W produkcji

Duże studia komputerowe przygotowują się do targów E3 w Los Angeles. Lista zapowiedzianych tytułów rośnie z dnia na dzień i w chwili obecnej obejmuje m.in. GHOST RECON 2, JAGGED ALLIANCE 3, PRINCE OF PERSIA 2, RAINBOW SIX: BLACK ARROW, KINGPIN 2 i MYST 4.

Już nie w produkcji

Kończąca się recesja z pewnością nie pomogła autorom oryginalnego horroru CLERIC, który właśnie powędrował na cmentarzysko. Podobny los spotkał futurystyczną strzelankę BLACK 9.

Podsłuchaliśmy...

Witajcie w nowej erze!

DARK SECTOR. Ładna nazwa, prawda? Tak właśnie ochrzczono nową grę firmy Digital Extremes. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie platformy, na których program się ukaże – Xbox Next i PlayStation 3. W świecie konsol nastała już nowa era...

PR puścił PaRę

Grok, nowy pracownik firmy Atari odpowiedzialny za public relations, powalił graczy na kolana. Jeśli kochasz gry role-playing, nalej sobie szklaneczkę koniaku i usiądź wygodnie na ziemi. Uwaga! Trwają prace nad NEVERWINTER NIGHTS 2 i BALDUR'S GATE 3!

Królestwo spłonie na konsolach

Zapowiadana od blisko dwóch lat gra KINGDOM UNDER FIRE 2: THE CRUSADERS ukaże się wyłącznie na konsoli Xbox. Program miał trafić także na pecety (na których ukazał się oryginał), lecz w ostatniej chwili jego autorzy wycofali się z tego pomysłu. Hak im w smak!

CC, ale jakby nie CC

Firma Atomix Games pracuje nad dwiema kolejnymi odsłonami kultowej serii CLOSE COMBAT. Oryginał opowiadał o czasach II wojny światowej i był rozbudowanym RTS'em. Zapowiadany na koniec tego roku FIRST TO FIGHT będzie taktyczną strzelaniną FPP, a RED PHOENIX – strategią osadzoną w realiach hipotetycznego konfliktu w Korei.

Tylko 5 Murzynków

Pięć gier przygodowych powstanie na podstawie powieści kryminalnych Agathy Christie. Wnuk angielskiej pisarki sprzedał stosowne prawa koncernowi Choiron. Czyżby wreszcie jakaś konkurencja dla serii przygodówek o Sherlocku Holmesie?

Mortal Kombat nie dla nas

Nowa gra z serii MORTAL KOMBAT, zatytułowana DECEPTION, pojawi się w sklepach pod koniec tego roku. Niestety wyłącznie na konsolach – brać pecetowa została po raz wtóry zignorowana.

Nowe targi

Wiosennym E3 wyrósł nowy, choć niezbyt potężny konkurent. W sierpniu w szkockim Edynburgu odbędzie się International Games Festival 2004. Giganci – Microsoft, Sony i Nintendo – już potwierdzili swój udział. Kto powinien się bać? Organizatorzy podobnych imprez, m.in. ECTS, Milia, Lipsk.

A może pięścią w ryj?

Alexis Arguello, bokserski mistrz z Nikaragui, pozwał firmę Electronic Arts za jego zdaniem bezprawne wykorzystanie jego wizerunku w grze KNOCKOUT KINGS. Znawcy twierdzą, że ma niewielką szansę na zwycięstwo – z oskarżonymi spotka się nie na ringu, a w sądzie.

PC

Children of the Nile



Jeśli chodzi o sławę, Chris Beatrice nie może równać się z Sidem Meierem czy Johnem Carmackiem, ale swoje już zrobił. Spod jego cudownych łapek wyszły bowiem gry takie jak LORDS OF THE REALM czy ZEUS. Spektakularna porażka wtórnego CESARZA sprawiła, że Beatrice zajął się swoim własnym projektem. CHILDREN OF THE NILE będzie – podobnie jak FARAON – strategiczną symulacją państwa egipskiego, sprowadzoną do zarządzania pojedynczym miasteczkiem. Autorzy zaopatrzyli ją w trójwymiarową grafikę oraz wirtualnych mieszkańców o własnych potrzebach i upodobaniach. Postarali się o zupełnie nowy system gospodarczy, wygodny interfejs i muzykę z epoki. Nam w redakcji wydaje się jednak, że gracze tak naprawdę dostaną FARAONA 2. Grę ładniejszą, z Simami biegającymi po ulicach, lecz pozbawioną przełomowych pomysłów...

PC

Pacific Storm



Sukces niskobudżetowej strzelanki PACIFIC WARRIORS 2 został zauważony także i za wschodnią granicą Polski. Tamtejsza Buka (skandynawski stwór, który wył na Muminków) rozpoczęła prace nad PACIFIC STORM, zręcznościową symulacją z czasów II wojny światowej. Udziwniła ją jednak o elementy klasycznej... strategii czasu rzeczywistego. Gracz pokieruje losami wojsk japońskich bądź amerykańskich, będzie też wydobywał surowce naturalne. Zajmie się dowodzeniem na poziomie strategicznym i taktycznym, decydując o ruchach wojsk powietrznych, lądowych, wodnych i podwodnych. Dzięki gronu naukowców wyprodukuje bombę atomową. W dowolnej chwili wskoczy też za stery myśliwca bądź pobawi się w kapitana łodzi podwodnej. Cóż, jeśli to się uda... będzie wyczes peruki jak za czasów Ludwika XIV zwanego Słońcem.





TOP-13 LISTA

1	Diablo 2	PC	008
2	NFS: Underground	PC,PS2,Xbox, GCN	127
3	Call of Duty	PC, PS2	073
4	Gothic 2	PC	060
5	Colin McRae Rally 04	PC, PS2, Xbox	150
6	Max Payne 2	PC, PS2	071
7	GTA Vice City	PC, PS2	025
8	Baldur's Gate 2	PC	104
9	Battlefield: Vietnam	PC	145
10	Warcraft III	PC	010
11	SW: Knights of the Old...	PC, Xbox	130
12	Far Cry	PC	154
13	GTA III	PC, PS2	001

PC / PS2 / Xbox

Novadrome



Dziewięćdziesiąt tras i blisko 30 pojazdów buggy pojawi się w futurystycznych wyścigach firmy Stainless Games, zatytułowanych NOVADROME. Gracz wcieli się w nich w Ziemianina porwanego przez kosmitów. Ufoludki troszkę go poabdukują, po czym przeniosą na chwilę na planetę Nova. Do niedawna lokalne władze organizowały tam brutalne walki gladiatorów. Doprowadziły one do krwawych rozruchów (przypomina się wojna futbolowa między Salwadorem i Hondurasem z 1969 roku) i tak przeraziły Novalordów, że ci postanowili organizować kolejne wyścigi na Ziemi. Gracz wróci więc na macierzystą planetę i tam będzie rywalizował na upstrzonych neonami torach, zdobywając coraz lepszy sprzęt. Będzie też śmigał po pętlach, skakał z ramp i korzystał ze stref turbo. Czyżby klon opisywanego w poprzednim numerze HOT WHEELS: WORLD RACE?



PC

Gooka: The Mystery of Janatris

Czeska Cenega pracuje nad przygodówką z elementami RPG. W grze GOOKA gracz wcieli się w sędziego o telepatycznych zdolnościach, który wraca do swego domu po dłuższej nieobecności. Zastaje żonę ciężko chorą i chałupę w gruzach. Dowiaduje się też, że jego syna porwano. Gooka – bo tak nazywa się bohater – wyrusza w podróż. Zwiedza kilka rozległych krain i spotyka około 40 różnych postaci. Czasem będzie też walczył z napotkanymi bestiami. Pojedynki rozwiązano podobnie jak w serii FINAL FANTASY, tj. będą się toczyć w trybie turowym. Zaletą gry ma być również szata graficzna (dynamicznie animowana roślinność, dzień zmieniający się w noc, efekty pogodowe) oraz świetne filmiki przerywnikowe, generowane na silniku programu. Wszystko fajnie, tylko czemu gracze wciąż nie zobaczyli SHADE: WRATH OF ANGELS?

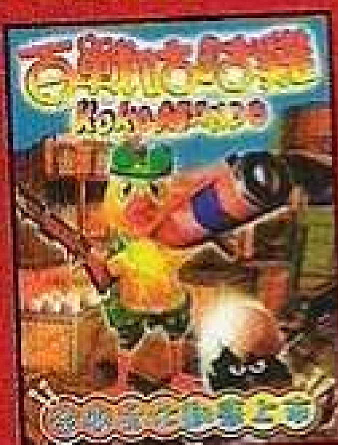




Podsłuchaliśmy...

Kokomando w Chinach

Polska gra platformowa KOKOMANDO robi zadziwiającą karierę na Wschodzie. Programem zainteresowali się wydawcy m.in. z Chin i Iraku.



Kuma już kuma czaczę

Prace nad dynamiczną grą akcji KUMA: WAR wreszcie zostały zakończone. Podstawową wersję programu można ściągnąć z Sieci – ważący 340 MB plik kosztuje niecałe 10$ i zawiera 5 misji (m.in. pościg za synami Husajna). Kolejne, też niestety płatne dodatki, trafią do sprzedaży w okolicach wakacji.

Policja może cię zaskoczyć

Policja może wejść do prywatnego mieszkania w celu dokonania przeszukania. Pozwala na to art. 220 Kodeksu Postępowania Karnego, który głosi: „W wypadkach niecierpiących zwłoki, jeżeli postanowienie sądu lub prokuratora nie mogło zostać wydane, organ dokonujący przeszukania okazuje nakaz kierownika swojej jednostki lub legitymację służbową, a następnie zwraca się niezwłocznie do sądu lub prokuratora o zatwierdzenie przeszukania. Postanowienie sądu lub prokuratora w przedmiocie zatwierdzenia należy doręczyć osobie, u której dokonano przeszukania, w terminie 7 dni od daty czynności (...)".



© tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; TOP-13: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

PRZEBOJÓW

Głosuj SMS'em Wygraj nagrodę

Poczekalnia...

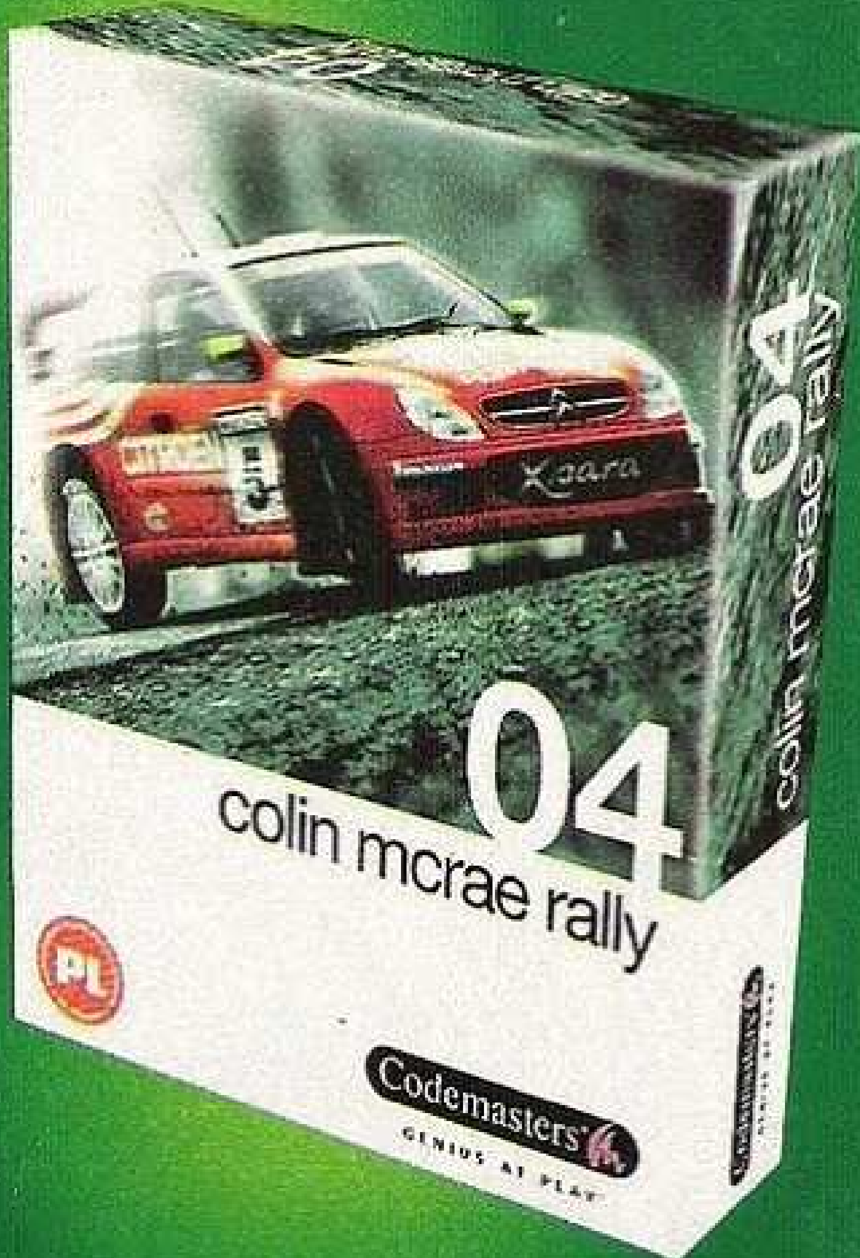
014	Newerwinter Nights – PC		152	Batman: Vengeance – PC, PS2, GCN, GBA, Xbox	
160	Hitman Contracts – PC, PS2, Xbox	NEW	153	Świątynia Pierwotnego Zła – PC	
137	Final Fantasy XI – PC, PS2		132	LotR: War of the Ring – PC	
161	TOCA Racer Driver 2 – PC, Xbox	NEW	034	Morrowind – PC, Xbox	
162	Painkiller– PC, Xbox	NEW	155	SC: Pandora Tommorow – PC, GBA, Xbox	
019	Disciples 2 – PC		166	Massive Assault – PC	NEW
138	Legacy of Kain: Defiance – PC, PS2, Xbox		167	Counter-Strike: Condition Zero – PC	NEW
163	Unreal Tournament 2004 – PC, MAC	NEW	003	The Sims – PC, PS2	
164	Syberia 2 – PC	NEW	054	Piraci z Karaibów – PC, Xbox	
005	Max Payne – PC, PS2, PSOne, Xbox		158	Hidden & Dangerous 2 – PC	
002	Medal of Honor – PC		012	SW Jedi Knight 2: Jedi Outcast – PC, Xbox, GCN	
059	SW: Jedi Knight: Jedi Academy – PC		168	No Man's Land – PC	NEW
030	Mafia – PC, PS2		136	Beyond Good & Evil – PC, PS2, GCN, Xbox	
165	Beyond Divinity – PC	NEW	057	Fifa 2004 – PC, PS2, Xbox	
031	Medieval: Total War – PC		125	Prince of Persia – PC, PS2, PSX, Xbox, GCn, GBA	

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Idea). Koszt wysłania jednego SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Na gry z listy TOP-13 możesz głosować przy pomocy SMS'ów! Aby oddać głos, wyślij na numer 7164 wiadomość o treści LP.CL.# (zamiast # podaj przypisany grze numer – jest w czarnym polu). Możesz też przysyłać własne propozycje – wyślij wiadomość o treści LP.CL.nazwa_gry. Prosimy dokładnie wpisywać treść w wiadomości SMS – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl

Wśród uczestników konkursu SMS rozlosujemy grę ufundowaną przez polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt

CDPROJEKT



HITMAN CONTRACTS

Gdy HITMAN po raz pierwszy zawitał na pecetach cztery lata temu, przyjęto go z uwagą, ale dosyć chłodno. Kontrowersyjny temat – wcielanie się w płatnego zabójcę – to niewątpliwie niezły materiał na grę i to zarówno od strony koncepcyjnej, jak i marketingowej. HITMAN: CODENAME 47 tego potencjału nie wykorzystał. Tytuł prześladowały problemy z rozgrywką i sterowaniem. Sequel, który ujrzał światło dzienne dwa lata później i tytułował się HITMAN 2: SILENT ASSASSIN, udowodnił, że jego duńscy twórcy potrafili wsłuchać się w krytyczne uwagi odbiorców. Oszlifowany diamencik został przyjęty entuzjastycznie zarówno przez krytyków, jak i graczy. Minęły kolejne lata i cóż takiego nam tym razem zaserwowano? Danie smaczne, ale niestety odgrzewane w mikrofalówce. No i trochę tego mało!

Wypada zacząć od wprowadzenia w dalszy ciąg perypetii Codename 47. Przypomnijmy, że w drugiej części próbował on dokonać pewnej przemiany duchowej i na zawsze pożegnać brutalną, morderczą przeszłość, co jednak nie do końca mu się udało. **W części trzeciej ujrzysz bohatera wykrwawiającego się (na śmierć?), w malignie wspominającego swoje najtrudniejsze zadania.** Od razu trzeba zaznaczyć, że zarówno przerywniki filmowe, jak i sama gra są naprawdę wyjątkowo brutalne, zatem osoby niepełnoletnie powinny trzymać się z daleka od tego produktu. Sceny z podtekstem seksualnym, dekomponowanie zwłok, strzały prosto w głowę czy

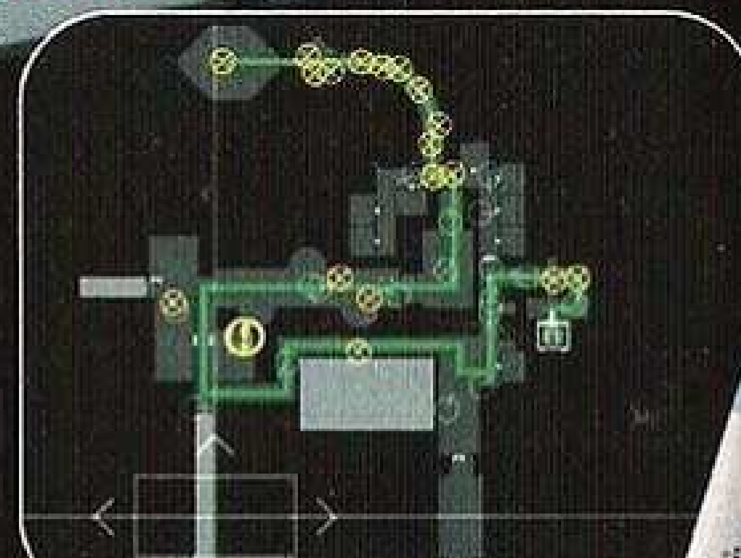
Uwaga na obłąkanych – choroba umysłowa to jeszcze nie powód, by kogoś zastrzelić

Codename 47 powraca prawie taki sam jak był – co z jednej strony jest komplementem, a z drugiej krytyką trzeciej części HITMANA

HITMAN TO NIE ASASYN

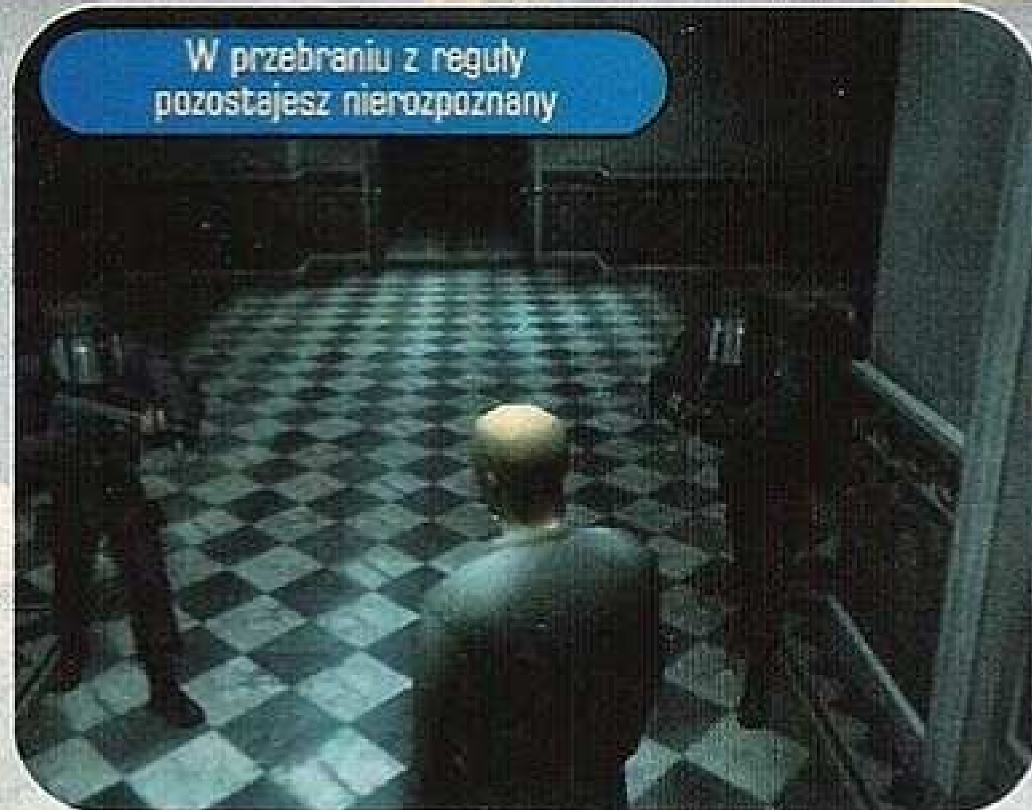
W rozszerzeniu tytułu drugiej części HITMANA (SILENT ASSASSIN) pojawił się pewien paradoks. Oto bowiem słowa „hitman" i „assassin" zestawiono razem, mimo iż naszego Codename 47 raczej nie powinno się określać przy pomocy tego drugiego terminu. Codename 47 („hitman") jest typowym zabójcą na zlecenie i za forsę, podczas gdy „assassin" to morderca dokonujący zamachów na tle politycznym.

Swoją drogą, warto wspomnieć o genezie słowa „asasyn" – wywodzi się ono z arabskiego i jest tak naprawdę zniekształceniem słowa „hasziszijun" (oznaczającego... „zażywający haszysz"). Tak tytułuje się skrajną odmianę muzułmańskiej sekty Isma'ilitów, utworzoną na terenach Persji w czasach średniowiecznych wypraw krzyżowych. Asasyni zajmowali się skrytobójczymi zamachami i rzekomo przed wykonaniem zadania oszałamiali się haszyszem.


Mapa jest bardzo wygodna i, co ważne, estetyczna







zarzynanie ludzi rzeźnickim hakiem to nie są obrazy, które można przełknąć „na śniadanko" i spokojnie strawić.

Powrót do przeszłości

Wróćmy jednak do tematu. **Codename 47 we „flashbackach" na nowo przeżywa część swoich dawnych misji i krwawych przygód.** Jest to sprytny wybieg ze strony autorów, bowiem usprawiedliwia wykorzystanie całych etapów i misji znanych już graczom z oryginalnego HITMANA: CODENAME 47. Tym samym powrócisz do laboratorium, w którym genetycznie „poprawiony" Codename rozpoczął nowe życie – gra startuje tuż po mściwym zabójstwie twórcy hitmanowego projektu, dokonanym przez twojego bohatera. W trakcie gry odwiedzisz jeszcze na przykład Hongkong, który także pojawił się już w oryginalnym HITMANIE. W zasadzie tylko połowa etapów to zupełnie nowe misje, choć i tam można znaleźć zapożyczenia z poprzednich odcinków (jak na przykład stroje żołnierzy rosyjskich na Syberii). Oczywiście wygląd poziomów uległ poprawie, ale to cały czas ten sam silnik. **Pora postawić pytanie, czy wykorzystywanie go w cztery lata po premierze to aby przypadkiem nie jest pójście na łatwiznę?** Oparcie fabuły gry na luźnych wspomnieniach z przeszłości głównego bohatera to jeszcze jedno udogodnienie dla autorów – nie musieli się wysilić, aby stworzyć jakąś spójną linię fabularną. Sprytne to, nieprawdaż?

Wybierając poziom trudności rozgrywki, musisz się poważnie zastanowić. Ma on niezwykle istotne znaczenie zarówno dla charakteru zabawy, jak i przewidywanej długości rozgrywki, a w trakcie przechodzenia kolejnych misji nie wolno ci go zmieniać. Jeśli zdecydujesz się na opcję domyślną, czyli poziom „normalny", to szybko zauważysz, że najprostszą i najskuteczniejszą metodą walki jest styl „run-and-gun". **Wtedy może się okazać, że zdołasz przebrnąć przez całą grę w czasie około 10 godzin, ani się nią nie nasycając, ani też nie poznając najciekawszych jej smaczków.** Oczywiście, zawsze możesz zdecydować się na taktykę wysublimowaną, dyskretną i oszczędzającą osoby postronne, jednak pokusa łatwej zdobyczy może być zbyt silna i grę ukończysz, nim się porządnie rozkręcisz.

NA CZWORO HITMAN POSTĘPUJE

Perypetie płatnych zabójców to temat często wykorzystywany w filmach. Pozwoliłem sobie wybrać cztery tytuły i pokazać różne podejścia „hitmanów" do ludzi oraz życia.

1. „Diary of a hitman" (1991)

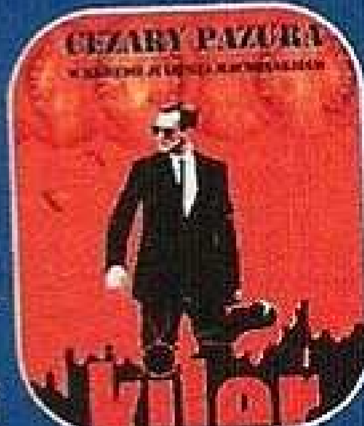
Podejście romansowo-refleksyjne.
Hitman (Forest Whitaker) przyjmuje zlecenie od gangstera, który chce się pozbyć żony (Sherylin Fenn). Zabójcą targają wątpliwości, a w serduszku coś pikać zaczyna – i nie jest to sztuczna zastawka.

2. „Leon Zawodowiec" (1994)



Podejście wychowawczo-edukacyjne. W filmie Luca Bessona zabójca, choć z początku niechętnie, opiekuje się 12-letnią lolitką o imieniu Matylda. Oboje czegoś się od siebie uczą – warto zobaczyć, cóż to takiego.

3. „Kiler" (1997)



Podejście prześmiewczo-ściemnieniowe.
Jurkowi Kilerowi ktoś do taksówki podrzucił karabin snajperski. Z taryfiarza w mgnieniu oka staje się postacią najbardziej poszukiwaną przez polski wymiar sprawiedliwości, a równocześnie cenną dla światka podziemnego. Kiler to jedna z najbardziej udanych komedii ostatniej dekady w Polsce.

4. „Ghost Dog – Droga samuraja" (1999)

Podejście honorowo-orientalne.
Czarnoskóry Amerykanin (gra go Forest Whitaker) w swym życiu kieruje się kodeksem samurajów. Gdy pewien włoski gangster ratuje mu życie, „samuraj" staje się jego wasalem. Poczucie honoru i lojalności wpędza go w poważne tarapaty. Wschodnia filozofia, atmosfera napięcia, a z drugiej strony refleksji, dobrze dobrana muzyka i ciepło ludzkiej przyjaźni tworzą doskonałą mieszankę – reżyser Jim Jarmush dał radę!




Romania


Hongkong


Beldingford Manor


Budapest


Rotterdam Harbour

GDZIE WICHRY PONIOSĄ

Przygoda z HITMAN: CONTRACTS rozpoczyna się tam, gdzie pierwsza część gry – w THE SANITARIUM. Miejsce to wygląda jak sekretne laboratorium do prac genetycznych, połączone z przytułkiem dla obłąkanych. Jakby tego było mało, budynek otoczony jest przez grupę SWAT, której jedynym celem jesteś ty. Cztery piętra THE SANITARIUM i dziesiątki policjantów kręcących się po okolicy wymagają sporego główkowania, jeśli chcesz ujść z życiem. Następnie przenosisz się do rzeźni (THE SLAUGHTERHOUSE) na terenie Rumunii, gdzie musisz rozprawić się z „mięsnym królem" i jego prawnikiem. Na tym etapie atmosferę buduje widok krwawych półtuszy mięsnych na przemian z gośćmi odurzonymi opium na przyjęciu u mięsnego króla. Gdy przeniesiesz się na Syberię do bazy łodzi podwodnych, gdzie budowana jest brudna bomba, czekają na ciebie (poza zimowymi warunkami) strażnicy uzbrojeni w AK-74. Co dziwne, wyglądają oni dziwnie podobnie do postaci, które spotkałeś w Sankt Petersburgu w części drugiej HITMANA. W BELDINGFORD MANOR poruszasz się wokół i wewnątrz wielkiej posiadłości – ten etap także jako żywo przypomina mi jeden z rozdziałów w SILENT ASSASSIN. Z kolei w zatoce Rotterdam (rozdział THE BIKER BAR) poruszać się będziesz po terenie industrialnym, z portowymi dokami włącznie. Wreszcie są jeszcze misje w Budapeszcie (cel – szemrany dentysta) oraz Hongkongu, gdzie rozprawisz się z lokalnymi gangsterskimi bossami.
Powodzenia, Codename 47!



Zawyżyć czy zaniżyć poziom?

Co istotne, właściwie nie ma tu takich poziomów, które by wymuszały podejście typu „cichy zabójca". Spowodowane to jest przez dwa czynniki – małą skuteczność w walce ze strony twoich oponentów, a także małą czujność ostatecznych „celów", którzy nawet po stracie wszystkich swoich ochroniarzy potrafią spokojnie czekać, aż ich dopadniesz i wykończysz. Wracając na chwilę do strażników: pamiętam, że w SILENT ASSASSIN niepotrzebne zaalarmowanie wrogów z reguły powodowało, że już do końca misji „siedzieli mi na ogonie", a walka z czterema-pięcioma uzbrojonymi przeciwnikami kończyła się niechybnym zgonem. Na poziomie normalnym w HITMAN: CONTRACTS jest zupełnie inaczej. Po pierwsze, oponenci zamiast główkować jak cię dopaść, stosują taktykę w staropolskim stylu: „kupą mości panowie", a że kiepściutko strzelają, pokonanie całej armii wydaje się rzeczą zgoła banalną. Jakby tego było mało, twój heros jest na tym poziomie trudności wyjątkowo odporny na zadawane ciosy. W efekcie jeśli ustawisz się w jakimś strategicznym punkcie mapy (na przykład za uchylonymi drzwiami), to wkrótce uzbiera się nielichy stos martwych ciał, które można by wielkimi ciężarówkami wywozić.

Sytuacja diametralnie zmienia się, jeśli wybierzesz najwyższy poziom trudności – dla większości graczy okaże się on z kolei zapewne zbyt frustrujący. Tutaj przede wszystkim nie wolno nagrywać stanu gry podczas wykonywania misji. Po drugie, na mapie taktycznej nie ma żadnych oznaczeń co do punktów ważnych strategicznie. Strażnicy nieco poprawiają swoją skuteczność, robiąc wrażenie istot myślących, a i broni masz jakby nieco mniej. Na tym poziomie będziesz już musiał sporo główkować, a dyskrecja, korzystanie z przebrań i metody cichego uśmiercania to elementy niezbędne do odniesienia sukcesu. **Trybem pośrednim między tymi dwoma ekstremami jest poziom „ekspert" (tu na przykład sejwy są, ale w małej ilości).** Zatem powtórzę jeszcze raz – przed zrobieniem pierwszych kroków w grze musisz sobie odpowiedzieć na pytanie, na czym ci bardziej zależy: na szybkich i łatwych sukcesach, czy też na satysfakcji z wykonania niezwykle trudnych zadań?

Kilogramy opium i kobiety w lateksach – niezła imprezka

W trakcie strzelanin uważaj na postronne osoby



W poszukiwaniu nowinek

W HITMAN: CONTRACTS niezwykle trudno doszukać się jakichś odstępstw od kanonu zaproponowanego przez drugą część gry. Sterowanie (notabene bardzo wygodne i intuicyjne) pozostało praktycznie bez zmian i od wyboru broni po sposób interakcji z danym punktem wszystko jest dostępne na jedno-dwa kliknięcia myszą bądź wciśnięcie przycisku klawiatury. Z drugiej części zapożyczono także niezwykle funkcjonalną i estetyczną mapę taktyczną, korzystanie z której, przypomnijmy, nie zatrzymuje przebiegu gry. Ponownie pojawił się też miernik poziomu zagrożenia ze strony wartowników, choć jego usytuowanie na interfejsie zostało nieco zmienione (był u góry, teraz jest po prawej stronie, u dołu). Zniknęła za to róża wiatrów – bo i chyba w przypadku trzeciej części jest całkowicie zbędna. **Jeśli chodzi o informacje o aktualnym stanie wykonywania misji, to poza zakładką, dotyczącą wykonanych zadań, otrzymujesz jeszcze wiadomości (od kogo? Od Agencji?) na temat poziomu uświadomienia przeciwników co do twoich działań.** Najczęściej pojawiającym się napisem jest „your cover has been blown" (czyli „twoje przebranie zostało zdemaskowane") oraz update'y dotyczące celów misji. A skoro już o nich mowa: dwa czy trzy razy zdarzyło mi się, że w ferworze walki zupełnie przypadkowo sprzątnąłem swój ostateczny cel, nawet nie wiedząc, że on tam stał.

Ciężkie brzmienia

O grafice już co nieco wspomniałem – gra używa tego samego silnika co oryginał i silnik ten nadspodziewanie dobrze sobie radzi z oddaniem mrocznego klimatu rozgrywki. **Ciemne pomieszczenia, przytłumione oświetlenie na zmianę z jaskrawym, efekty pogodowe, ustawicznie towarzyszące etapom rozgrywanym na zewnątrz, razem tworzą gęstą atmosferę niepokoju i suspensu.** Z drugiej jednak strony, wiekowość silnika ma też swoje wady – interakcja z otoczeniem jest jak na obecne czasy wyjątkowo ni-



Teraz już wiem, dlaczego zwą go „królem mięsa"

tekst: Bartosz „baRTeS" Lewandowski

Narzędzia pracy





AUG SUB-MACHNE GUN
Pistolet maszynowy
OPIS: broń oburęczna, nie można jej ukryć; kaliber 9mm; magazynek na 25 naboi; długość 66.5 cm; waga 3.3 kg



CZ 2000
Półautomatyczny pistolet
OPIS: kaliber 9mm; pojemność magazynka 15 naboi; długość 18.5 cm; waga 750 gram; można go ukryć



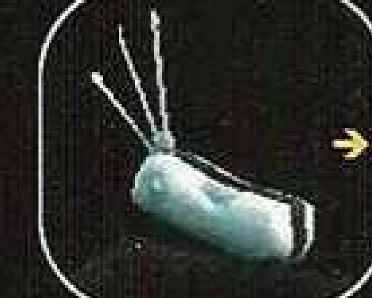
SILVERBALLER DUAL
Półautomatycze pistolety
OPIS: kaliber .45; magazynek na 14 naboi; długość 21.6 cm; waga 1076 gram; można je ukryć. Ten pistolet występuje też w wersji pojedynczej z tłumikiem

AK - 74 ASSAULT RIFLE
Karabin szturmowy
OPIS: broń oburęczna, nie można jej ukryć; kaliber 5,56 mm; magazynek na 30 naboi; długość 94 cm; waga 3.3 kg





BINOCURALS (LORNETKA)
Lornetka pozwala na taktyczne planowanie. Istnieje opcja „zoom" (steruje się nią przy pomocy kółka myszy)



LOCKPICK (WYTRYCH)
Otwiera większość drzwi



SYRINGE (STRZYKAWKA)
Dzięki niej obezwładnisz przeciwników na dłuższą chwilę – jest cicha i skuteczna, sposobem użycia przypomina szmatę nasączoną chloroformem, znaną z drugiej części gry

Poprawność polityczna vs HITMAN

Duńska firma IO Interactive zdążyła już mieć pewne problemy z obrońcami moralności i innymi osobnikami uczulonymi na zło szerzone przez rozrywkę multimedialną. Przypomnijmy choćby słynną sprawę z grą HITMAN 2: SILENT ASSASSIN, która głęboko uraziła uczucia Sikhów. Organizacje Sikhów tak długo protestowały przeciwko „rasizmowi" HITMANA, że w końcu Eidos usunął wszelkie materiały związane z tą społecznością (wywodzącą się z Indii) z oficjalnej strony internetowej gry. Jeśli miałbym wskazywać na przyczyny ewentualnych nowych protestów, to postawiłbym na oburzenie wobec naprawdę brutalnych scen w przerywnikach filmowych, aluzje seksualne i ogólną „krwistość" tytułu.

ska. Z kolei jeśli chodzi o udźwiękowienie, to jak zwykle na panów z IO Interactive możesz liczyć i się nie zawiedziesz. Ścieżkę dźwiękową napisał ten sam kompozytor, który stworzył muzykę do FREEDOM FIGHTERS, czyli Jesper Kyd. To chyba jest rekomendacją samą w sobie, ponieważ nie spotkałem jeszcze gracza, który we FREEDOM FIGHTERS nie zwróciłby uwagi na budowanie klimatu gry przez oprawę muzyczną. Tak samo jest w HITMAN: CONTRACTS – instrumentalne, nowoczesne, basowe brzmienia bliższe są części pierwszej HITMANA niż (też doskonałej) symfonicznej oprawie sequela. **Ponadto, tak jak w SILENT ASSASSIN, napotkane postaci mówią w swoim ojczystym języku, co niewątpliwie przydaje grze realizmu.** Wracając jeszcze na momencik do strony graficznej tytułu – warto nadmienić o jednym bajerze wprowadzonym do rozgrywki. Chodzi mianowicie o moment śmierci głównego bohatera. Gdy zdarzy ci się polec na polu chwały, akcja nagle zostaje spowolniona, kolory blakną do czerni-bieli i stopniowo wszystko rozmywa się niczym we mgle. Przez to, gdy pierwszy raz konałem w HITMAN: CONTRACTS, myślałem, iż przez przypadek odkryłem jakąś nową opcję, coś w stylu matriksowego „bullet time". Niestety, to jedynie nic nie znaczący bajer graficzny.

HITMAN: CONTRACTS, mimo iż nie ustępuje swojej znamienitej poprzedniczce, pozostawia po sobie uczucie sporego niedosytu. Zarówno przy pierwszym, jak i drugim spojrzeniu, gra ta bardziej przypomina klona lub pakiet rozszerzający do SILENT ASSASSIN, niż odrębne dzieło. Mimo to spodziewam się, że Eidos na sprzedaży tego tytułu zarobi całkiem okrągłą sumkę. Takie już jest to prawo serii...

Hitman: Contracts 4+

Zręcznościowa FPP/TPP

Wymagania sprzętowe: Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD

cena 149.90

Gra na platformy: PC, Xbox, PS2

☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Eidos / Cenega

www.hitmancontracts.com

\+ Rewelacyjny podkład muzyczny, ciekawe lokacje, mroczny klimat

– Mało nowości, gra jest zbyt krótka, silnik już nienajświeższy

Grafika 4+ | Dźwięk 5 | Frajda 4

Kto stoi w miejscu, ten się cofa, prawda? **Seria HITMAN stanęła w miejscu i odcina kupony od sławy**

PORZĄDEK TU ZROBIĘ

1 Od dawna wiedziałem, że Dimitri, co stoi na bramce u rumuńskiego „Kiełbasy", nie lubi broni palnej, za to lubi sobie poobmacywać gości. Ja z kolei preferencje zbrojne i seksualne mam całkowicie przeciwne

2 Tak jak myślałem, z lubieżnym uśmiechem rzucił hasło: „Znasz procedurę, muszę podotykać twoje ciało". Mało że rzeźni pilnuje, to jeszcze świnia z niego

3 Dotknął mojego gnata i nuże za broń chwyta. To, co się potem wydarzyło, na szczęście przeżyłem tylko ja

4 No, posprzątać by trzeba, co tu będę tak sam siedział... Do roboty!

5 Golas, nie golas – na śmietnik z nim! A potem ciąg dalszy zabawy

6 Troszku się tego mięcha nazbierało. Mimo wszystko, czasem ta robota wzbudza we mnie lekki wstręt

RACE DRIVER 2

ULTIMATE RACING SIMULATOR

Realistyczne do bólu wyścigi wracają w wielkim stylu!





Tak wygląda świat zza kierownicy wielkiej ciężarówy!



I kto powiedział, że tylko w COLINIE można polatać Lancerem?



Mesiem w Mesia? A co na to PZU?

Ostatnio firma Codemasters raczy nas kolejnymi produkcjami z branży samochodowej. Po INDYCAR SERIES i COLIN'ach (w tym rewelacyjnej części 4) przyszedł czas na drugą odsłonę serii ToCA: RACE DRIVER. ToCA:RACE DRIVER 2 jest wyraźnym nawiązaniem do części pierwszej, na co wskazują silnik graficzny, efekty dźwiękowe i cała towarzysząca grze otoczka „profesjonalnej jazdy". Trzeba zauważyć, że producentom po raz kolejny (jak w COLIN 3 i 4) udało się poprawić krytykowane przez graczy błędy i niedociągnięcia. Grafika i dźwięk uległy znacznej zmianie i teraz już nie przeszkadzają w rozkoszowaniu się zabawą. Przejdźmy teraz do nieco bardziej dokładnego opisu, bo tę grę warto poznać bliżej...

A pojazdów i klas wyścigów zatrzęsienie...

Niewątpliwie ToCA:RD2 jest grą skierowaną do szerokiego grona wielbicieli wszelkiego rodzaju wyścigów samochodowych. Znajdziesz tu 15 stylów jazdy, różniących się dostępnymi pojazdami. RD2 daje możliwość ścigania się zarówno ciężarówką, mocną V8'ką, bolidem Formuły 2000, „starym ale jarym" oldtimer'em, jak i hot rod'em, furgonetką, wyścigówką czy samochodem WRC. Gra pozwala zasiąść za kółkiem 35-ciu samochodów wyścigowych i sportowych (na czele z Astonem Martinem Vanquish, Jaguarem XKR, Fordem GT, Nissanem Skyline i Mercedesem CLK-AMG). Do wyboru dostajesz także 30 różnych pucharów, rozgrywanych w 50 wiernie oddanych lokacjach (m.in. Donington Park, Brands Hatch, Surfers Paradise, Bathurst, Oulton Park i Laguna Seca). **Liczba tras, pojazdów i możliwości konfiguracji aut powinna zaspokoić oczekiwania większości graczy.** Oczywiście przy takim wyborze trudno o doskonałość. Zmiany nastaw autek niezbyt mocno wpływają na ich zachowanie na torze, ale w trybie Pro-simulation mogą okazać się przysłowiowym „języczkiem u wargi".



Gra się trudno...

Pewnie wielu graczy zna serię NFS i wie, jak z reguły wygląda zabawa. Gaz do dechy i szybkie pokonywanie zakrętów, najlepiej w uślizgu. Uderzenie w przeszkodę zatrzymuje autko, ale krzywdy mu wielkiej nie czyni. Miłą odmianą była seria NFS: PORSCHE, w której dynamika samochodu zaczynała być już odczuwalna. Tam widać było, jak trudne jest opanowanie wózków z tylnym napędem. TOCA:RD2 to z kolei gra wymagającą – oprócz refleksu – także uwagi i taktyki (oszczędzanie samochodu i zjazdy do pit'ów są konieczne, bo paliwo dość szybko się kończy, a stoper tyka...). Podczas pierwszych wyścigów w trybie kariery możesz liczyć na treningowe podpowiedzi, które ułatwią ci zapoznanie się zarówno z trasami, jak i z prowadzeniem auta. Z czasem zaś dojdziesz do wniosku, iż rozsądnie dawkowana przemoc i delikatne prowadzenie samochodu na najbardziej trudnych częściach toru są najlepszą receptą na wygraną. **Dużo uwagi musisz jednak poświęcić uszkodzeniom samochodu, który po stłuczce może zacząć sprawiać kłopoty natury technicznej – od utrudnionego kierowania, przez problemy ze zmianą biegów, na utracie mocy i momentu kończąc.** Na szczęście wskaźnik uszkodzeń jest zintegrowany z prędkościomierzem, więc wszystko masz pod kontrolą.

Wózki na każdą okazję



Twórcy ToCA RACE DRIVER 2 postarali się, aby każdy miłośnik czterech kółek znalazł brykę w sam raz dla siebie. Do wyboru masz tu zarówno emerytów szos, jak i najnowsze bolidy Formuły 1. A jeśli tego mało, zawsze można poszaleć... ciągnikiem od TIR'a. Co więc wybierzesz: Forda Mustanga 1968, Jaguara E-Type Series II czy Astona Martina V12?

tekst: Wojciech „Raven" Leski


Ostra walka, blachy latają na wszystkie strony... Witamy w Teksasie!


Nie ma to jak zabawa we dwoje w cichy letni wieczór!

...a nawet jeszcze trudniej!

Tryb Pro-simulation potrafi pokazać, jak wiele trzeba ćwiczyć, żeby w TOCA:RD 2 być naprawdę mistrzem. W porównaniu z tą grą, wózki w NFS:UNDERGROUND i COLINIE 4 zachowują się jak zabawki jadące po sznurku. **Prawdziwa przyjemność to właśnie gra w tym trudniejszym, ale dającym maksymalną satysfakcję trybie.** Tu delikatność obsługi kierownicy, hamulca i gazu przeplata się z brutalnością zderzeń, piskiem opon, dźwiękami pękających spoilerów i szyb. Fanom symulacji samochodowych na pewno przypominają się w tym momencie tak znane tytuły jak TOCA: TOURING CAR CHAMPIONSHIP czy SWEDISH TOCA 2. To od nich właśnie (i całego cyklu NASCAR) samochody w grach zaczęły się zachowywać realnie – i na to samo postawili twórcy opisywanego tytułu.

Grafa nie powala

Cóż, jak na 2004 rok grafika TOCA:RD2 nie powala. Fakt, gra jest bardzo szybka i nie widać żadnych przycięć (co zresztą mogłoby się okazać tragiczne w skutkach, zwłaszcza na ostrym zakręcie), ale publiczność nadal jest „wycięta z papieru", niebo ma standardowe, powtarzalne chmurki, a budynki, o ile na trasach występują, są często tylko ładnie pomalowanymi pudełkami. **Na pochwałę zasługują natomiast doskonale oddane tekstury i modele aut, drzewka na poboczach i same szosy z ładną powierzchnią.** Firmowe winyle, barwy stajni oraz loga sponsorów na drzwiach i bokach pojazdów nadają im wygląd zbliżony do oryginałów znanych z telewizyjnych transmisji. Także dźwięk (zarówno efekty, jak i teksty spikerów) zrealizowany jest na wysokim poziomie i choć brakuje nieco pewnego zróżnicowania (niektóre dźwięki silników wydają się powtarzać), nie psuje atmosfery tak na starcie, jak i podczas walki na torze. Na szczęście TOCA mocno wciąga, a więc na oglądanie widoczków nie mamy zbyt wiele czasu. Trudność zdobywania poszczególnych nagród sprawia natomiast, że programowi nie sposób odmówić grywalności.



...za to wyborom nie ma końca!

Na samym początku poczułem się jak biedny osiołek, przed którym postawiono wiele żłobów naraz. Czy chcę pościgać się ciężarówką, hot-rod'em czy może bolidem American 1000? Hmm, no tak, ale jest przecież jeszcze boski i piękny Mustang Shelby '68 i zabójczo szybki Ford GT90. Decisions, decisions, jak mówią nasi anglojęzyczni znajomi. Zdałem się na ścieżkę kariery i zacząłem od Mustanga. Było fantastycznie! **Przy ToCA:RD2 nie sposób się nudzić, jeśli tylko lubisz się ścigać.** Tryb Single oferuje zabawę na dłuuuugie godziny. Masz tu do wyboru zarówno tryb Career, w którym musisz wygrywać po kolei wyścigi, jak i tryb Simulation. Ten ostatni pozwala na krótkie ściganie się w następujących podkategoriach: Free Race (czyli po prostu wyścigi z konkurencją), Time Trial (czyli tradycyjne „ściganie ducha"). Jest tu jeszcze inny rewelacyjny pomysł, do tej pory stosowany jedynie w grach konsolowych (i starych produkcjach PC) – czyli Multiplayer na podzielonym ekranie. Ci, którzy pamiętają zabawę w LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE w dwie osoby na jednym kompie, rozumieją, na czym polega urok takiej rozgrywki!

Kiedy znudzi cię rywalizacja z komputerowymi przeciwnikami, pozostaje jeszcze tryb Network Multiplayer, korzystający z serwisu GameSpy.

Podsumowując, ToCA: RACE DRIVER 2 to gra, którą każdy fan samochodówek powinien w swojej biblioteczce posiadać. Zwiększona w stosunku do ToCA: RACE DRIVER różnorodność wszystkich elementów (samochodów, tras, rodzajów rywalizacji) z pewnością wpływa odświeżająco na serię i czyni ją wartą polecenia. Codemasters – ci panowie naprawdę są mistrzami!

Technika jazdy – parę porad amatora

- Nie bój się uślizgu –w RD2 może być on twoim najlepszym przyjacielem. Pamiętaj o ręcznym – czasem warto go użyć, żeby poprawić ustawienie w zakręcie. Trochę praktyki na każdym wózku i będziesz wiedział, jak daleko można się posunąć, żeby jeszcze chwilę pozostać na trasie (najlepiej przodem w kierunku mety).
- Znajdź oparcie w innych – każdy może być twoją „bandą". Nie zapominaj o tym i staraj się wyprzedzać na zakrętach po wewnętrznej. Opieranie się na innych samochodach nie zwolni cię za bardzo, co więcej, nie niszczy twojego wózka. Pozwala za to wybrnąć z sytuacji, kiedy za szybko wjechałeś w zakręt.
- Ostrożnie z gazem – zwracaj uwagę na oznaczenia zbliżających się zakrętów. Na nowej trasie pozwoli ci to uniknąć „zaliczenia trawki", co może oznaczać dla ciebie koniec wyścigu.
- Ścinaj jak możesz, byle po torze – w trybie single przewagę najłatwiej uzyskać na zakrętach. Delikatnie z hamulcem i gazem, przy wychodzeniu z zakrętu przyspieszaj, to pozwoli ci utrzymać się na szosie wózkiem z dużym momentem.

Edukacja poprzez jazdę?

Samochody w RD2 potrafią nauczyć grającego pokory i jednocześnie przypominają, jak niewiele potrzeba, żeby przesadzić, odwrócić samochód o 180 stopni lub wylądować „w polu", dodając za dużo gazu na zakręcie. Hamulce bardzo łatwo się blokują i nasz 400-konny potwór wyjeżdża sobie na zieloną trawkę jak sanki w zimie. Na poziomie Hard (tryb Pro) gra jest naprawdę bardzo wymagająca. Tryb ten przeznaczony jest raczej dla doświadczonych graczy, gdyż najmniejszy błąd może wyłączyć cię z dalszej walki na torze – szanse oddalają się z prędkością ponad 160km/h...



ToCA: Race Driver 2

Samochodowa

4+

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.4 GHz, 256 MB RAM, 3.75 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC, Xbox
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Codemasters / CD Projekt**
- www.codemasters.com/tocaracedriver2

cena 99.90

\+ Niespotykana różnorodność modeli aut, wymagający engine, wierne trasy

– W dalszym ciągu „podziwiamy" malowane domki i papierowe ludziki

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

Jeśli lubisz się ścigać, na pewno nie odmówisz sobie tej przyjemności. **Szkoda tylko, że niektóre elementy wokół tras straszą**

PAINKILLER



Mnisi zombie ciskają toporami, co może być czasem bolesne. Inną ich umiejętnością jest umieranie w widowiskowy sposób

Demon zagłady

Podczas uskuteczniania rzezi masz możliwość gromadzenia dusz, które pozostają po zabitych wrogach. Gdy uzbierasz już ich sześćdziesiąt sześć, zmienisz się w Demona Zagłady. Boost ten polega na tym, że poruszasz się znacznie szybciej, zadajesz większe obrażenia i jesteś w zasadzie nieśmiertelny. Drastycznie zmienia się także sposób, w jaki postrzegasz świat – coś jak Xenomorph po grzybach albo to, co widział Frodo po włożeniu Pierścienia.



PAINKILLER oferuje możliwość zstąpienia do najniższych kręgów piekła. Tam już czekają na ciebie legiony potępionych, tłumy żywych trupów, liczone w tysiącach diabły i demony, z którymi rozprawisz się za pomocą arsenału morderczych giwer. Przygotuj się na wszechobecne symbole władzy Lucyfera, krew niejednokrotnie zalewającą ekran, ociekające się o sadyzm okrucieństwo, a także na huk broni i przedśmiertne drgawki niezliczonych zastępów przeciwników. Tego, co wyprawia się w PAINKILLERZE, nie widziałeś od czasów pierwszego QUAKE'A.

Wprawdzie po recenzowanej grze nie ma co oczekiwać hollywoodzkiego scenariusza i otwartej struktury rozgrywki, ale spektakularną eksterminację absolutnie wszystkiego, co znajdzie się w zasięgu wzroku, masz właściwie jak w banku. Powód, dla którego musisz wszystkich zabić, zostaje wyłuszczony na początku przygody. Na potrzeby tej recenzji dość rzec, że czeka cię spotkanie ze śmietanką piekielnej władzy ustawodawczej. Oczywiście, nikt nie chce, aby było zbyt łatwo, a więc drogi do każdego z kacyków strzegą tłumy jego sług. Poziomów jest łącznie 25, co utalentowanemu zabójcy stwarza całkiem spore pole do popisu.

25 wypełnionych potworami poziomów. Pięć giwer o dwóch trybach działania. Szczęśliwa cyfra to ósemka...

W twojej zbożnej misji pomoże ci pięć giwer. To, że jest ich tylko tyle, nie powinno cię jednak zniechęcać. Każda posiada dwa tryby działania i, co ciekawe, w przypadku PAINKILLERA ów alternatywny strzał ma rzeczywiście... no cóż... alternatywne działanie. Np. Dwururka może strzelać zarówno śrutem, jak i specjalnymi pociskami zamrażającymi, a Rakietnica może (poza pluciem rakietami) działać w trybie obrotowego działka z helikoptera. Na uwagę zasługuje ponadto genialny pomysł dołączenia do gry kołkownicy. Dzięki tej wspaniałej broni możesz przybijać przeciwników do dowolnych powierzchni za pomocą solidnych pali! Ale, ale. Giwery nie są tu twoim jedynym sojusznikiem. Za ukończenie poziomu w określony przez projektantów sposób otrzymasz karty czarnego tarota, które działają na zasadzie przeróżnych boostów i power-up'ów. Gdy zaś uzbierasz wszystkie dostępne w grze karty, będziesz mógł spróbować swoich sił w niedostępnym standardowo trybie gry.



Na ekranie przez większość czasu szaleje piekło. Beczki z prochem wybuchają w powietrze, a demony umierają w kłębach trującego dymu

Jeżeli QUAKE nie wydawał ci się jakiś taki banalny albo lubisz przyciąć sobie od czasu do czasu w grę typu SERIOUS SAM, program ze stajni People Can Fly przykuje cię do monitora na wiele długich godzin. Gra działa szybko i stabilnie, wygląda i brzmi świetnie, zaś walka z przeważającymi siłami wroga dawno już nie była tak efekciarska. Trudno też narzekać na nudę. Każdy poziom charakteryzuje się nieco innym klimatem – cmentarze, wygrzebane w ziemi tunele, katedry, katakumby, opery, ruiny – zaskakująco często pojawiają się też nowi wrogowie do rozwalenia. Kolejni bossowie katują cię z przerażającą regularnością, zaś pojedynki z wszelkiego rodzaju piekielnymi generałami stwarzają często okazję do wykazania się przytomnością umysłu. W PAINKILLERZE natkniesz się też na mnóstwo radujących serce szczegółów, jak np. grób rodziny Celińskich na cmentarzu pełnym zombie.

Tym, co jednak robi w tej grze największe wrażenie, jest fakt, że wszystkie te świetne elementy składowe współgrają ze sobą wprost rewelacyjnie. Klimatyczne miejscówki, hordy nacierających wrogów, latające po polach walki topory, wszechobecne wybuchy, imponująca fizyka świata, bossowie o gargantuicznych wręcz gabarytach, charakterystyczny szczęk uwalniania granatu z kołkownicy – to wszystko cieszy jak wszyscy diabli.

A kiedy znudzi ci się już samotna krucjata przeciwko złu, możesz spróbować swych sił w trybie gry wieloosobowej. Na szczęście za możliwość potykania się z innymi wariatami nie trzeba już nikomu (poza Telekomunikacją) dopłacać. Odniosłem wprawdzie wrażenie, że na serwerach jest trochę pustawo, ale sądzę, że ta sytuacja już niedługo się zmieni.

PAINKILLER może poszczycić się największymi bossami, z jakimi można walczyć w grze komputerowej. A ten koło to dopiero początek

PainKiller 5+

Akcja

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD
- cena 19.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **People Can Fly / Dobra Gra**
- www.painkiller.pl

+ Super grafika, klimat, kołkownica, rozmiary bossów, cena

– Fatalnie wydana wersja PL. Zamiast 3CD, zrobiono ubogą wersję 2CD

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5+	6

Bóg ma swojego zabójcę na telefon, czyli ciebie. Wyruszasz do piekła, aby rozprawić się z zastępami sług samego Szatana

tekst: Maciej „Anelmo" Ogiński

AMERICAN CONQUEST ODWET

ODWET byłby bardziej interesujący, gdyby autorzy pokusili się o więcej innowacji


Przygotowania do bitwy dobiegły końca. Żołnierze czekają na sygnał do ataku


Czas spojrzeć na mapę taktyczną – stąd można skutecznie kontrolować przebieg bitwy


Chaos z bliska. Czerwonych już nic nie uratuje – są otoczeni!

Na wstępie warto zaznaczyć, iż ODWET to samodzielny dodatek do oryginalnego PODBOJU AMERYKI – nie wymaga posiadania podstawowej wersji gry. Tytuł należy do szeroko pojętego gatunku RTS. Tutaj również musisz zajmować się gospodarką swojego imperium. Jednakże większość czynności można sprytnie zapętlić, a samemu skupić się na dowodzeniu wojskiem.

ODWET oferuje 8 rozbudowanych kampanii złożonych z 26 nowych misji. Obejmują one takie wydarzenia historyczne z lat 1517-1804 jak chociażby: ekspedycja Corteza, podbój Jukatanu, rebelia Azteków czy walki na Alasce. Jak wskazuje tytuł gry, wszystkie misje toczą się na terytorium Ameryki.

Jednocześnie do gry wkroczyło 5 nowych nacji: Niemcy, Rosjanie, Holendrzy, Portugalczycy oraz Indianie z plemienia Haida – razem jest ich już 17. Co prawda, niektóre z tych krajów nie miały zbyt wielkiego wpływu na wydarzenia z tamtego okresu, ale powyższy zabieg pozwolił wprowadzić do rozgrywki ponad 50 nowych oddziałów. Jednym z podniosłych haseł, towarzyszącym premierze ODWETU, było też zaimplementowanie ogromnych map. **Niektóre pola bitew rozpościerają się na 30 ekranów wszerz i 20 wzdłuż przy rozdzielczości 1024 x 768!**

AMERICAN CONQUEST zasłynął z dopracowanej SI. ODWET nadal jest grą dość trudną, a komputer nawet na najłatwiejszym poziomie stosuje różne fortele. Potrafi na przykład dość długo nękać cię cyklicznymi, choć niewielkimi atakami, a w tym samym czasie gromadzić na zapleczu większą armię, by potem uderzyć z pełną siłą. ODWET nie należy do gier, w których od początku do końca wygrywasz, a ukończenie wszystkich kampanii jest jedynie kwestią czasu. Tutaj trzeba kombinować i wykorzystywać swoje wszelkie możliwe przewagi.

AMERICAN CONQUEST jako jeden z niewielu RTS'ów daje możliwość konfrontacji nawet do 16 tys. żołnierzy jednocześnie. Nie, nie ma tutaj żadnego błędu drukarskiego – szesnaście tysięcy. ODWET jest na tyle złożony, że opanowanie zaawansowanych reguł rządzących rozgrywką wymaga zajrzenia do instrukcji. Nie jest to wprawdzie konieczne, gdyż gra zawiera samouczek, jednak jeśli chciałbyś spróbować swoich sił na wyższych poziomach trudności, przestudiowanie instrukcji może okazać się nieodzowne. Dla przykładu podam, od czego zależą morale wojska – od zmęczenia, strat w ludziach, otoczenia, ataków z tyłu czy flanki, obecności sztandaru, dowodzącego, poziomu doświadczenia, zachowania innych oddziałów, nagłej śmierci wielu żołnierzy, odległości od obozowiska, ostrzału nieprzyjaciela, statystyk dowódcy, umiejscowienia na polu bitwy czy zaopatrzenia. **Jeśli dorzucisz do tego kilkadziesiąt innych czynników, które decydują o przebiegu walk, zrozumiesz jak trzeba się namęczyć, by rozegrać bitwę w pięknym stylu.** Jednak chaos jest nieodłącznym elementem każdej wojny.

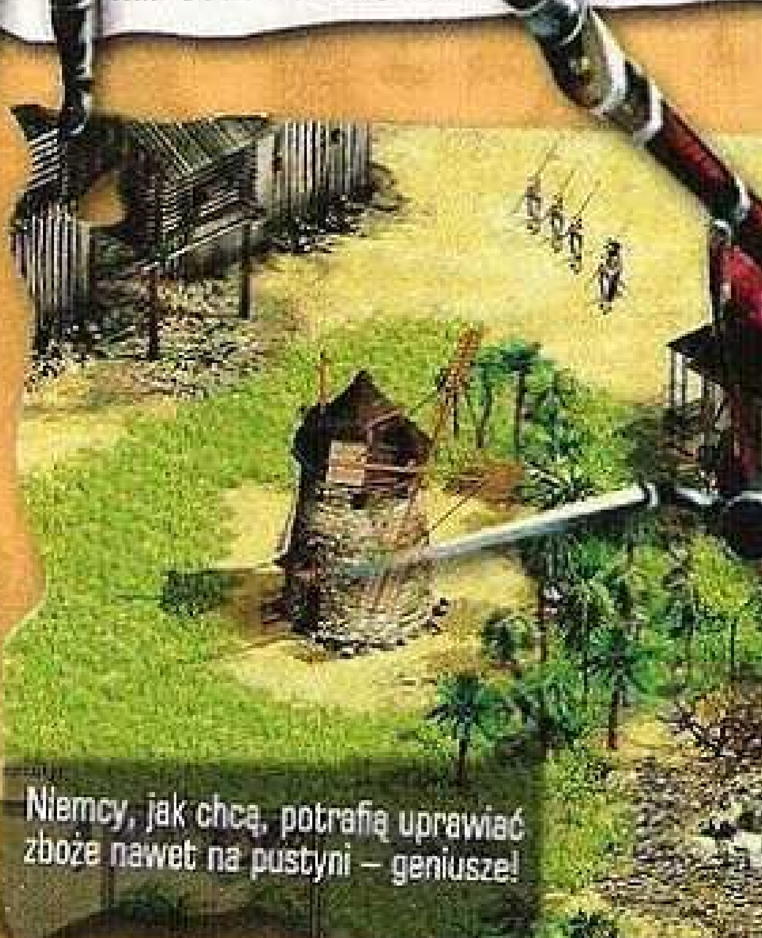

Amerykanie walczą o niepodległość z zaledwie garstką żołnierzy

ODWET wprowadza do gry nowy tryb rozgrywki – Pole Bitwy, w którym stają naprzeciw siebie dwie równorzędne armie różnych nacji. Można w nim dokładnie sprawdzić swoje umiejętności taktyczne i porównać wyniki z przyjaciółmi. Jeśli chcesz, możesz również zmierzyć się z innymi ludźmi poprzez sieć lokalną czy Internet. W zabawie może brać udział do 7 osób jednocześnie – całkiem sporo jak na strategię.

Mój największy zarzut wobec ODWETU dotyczy kompletnego braku innowacji czy znaczących usprawnień rozgrywki w porównaniu do oryginału. Biorę pod uwagę, iż jest to tylko dodatek, ale mimo to kampanie, mapy i jednostki to trochę mało jak na mój gust.

Również od strony grafiki nie widać żadnych zmian. **Całość nadal prezentuje się w archaicznych dwóch wymiarach, w rzucie izometrycznym.** W efekcie wciąż brakuje możliwości obracania mapy. Takie podejście do tematu nie ma przyszłości. Stratedzy nie są z pewnością najbardziej wymagającą pod względem oprawy wizualnej grupą ludzi, ale trójwymiarowe przedstawienie terenu pozwoliłoby na łatwiejsza ocene sytuacji oraz znalezienie strategicznych punktów na mapie.

ODWET to rozbudowana strategia z gatunku RTS, która wyraźnie kuleje pod względem oprawy technicznej. Jeśli autorzy nie zmienią silnika gry, to niebawem ich RTS'y staną się produktami niszowymi.


Niemcy, jak chcą, potrafią uprawiać zboże nawet na pustyni – geniusze!

Powrót Ameryki

Podbój Ameryki Środkowej i Południowej przez Hiszpanów miał miejsce w pierwszej połowie XVI wieku. Dwóch najbardziej znanych konkwistadorów to Herman Cortes i Francisco Pizarro. Pierwszy z oddziałem 500 żołnierzy podbił i opanował w latach 1519-24 terytorium państwa Azteków, leżącego w Meksyku i na Półwyspie Jukatan w Ameryce Środkowej. Drugi w latach 1531-36 ujarzmił imperium Inków w Peru i Chile w Ameryce Południowej. Obie cywilizacje Azteków i Inków w momencie odkrycia przez Hiszpanów znajdowały się na wysokim poziomie rozwoju. Obaj hiszpańscy konkwistadorzy działali bezwzględnie i okrutnie, nie gardząc intrygą i podstępem. Wielomilionowe społeczności Azteków i Inków padły również ofiarą swych własnych religii – Indianie uważali białych najeźdźców za wysłańców bogów. Starodawna legenda aztecka mówiła bowiem, że pewnego dnia biały i brodaty bóg powróci na statku do swego ludu. Konkwistador Herman Cortez, który pojawił się w państwie Azteków, właśnie tak wyglądał, a więc władca Montezuma II powitał go z szacunkiem.

American Conquest Odwet
RTS

4

* **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 1.5 GB HDD
* **Gra na platformy:** PC
  ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
* **CDV Software / Cenega PL**
* www.americanconquest.com

cena 89.90

+	–
Obsługa tysięcy jednostek na raz, ekonomia, przebieg bitwy	Archaiczna grafika, brak znaczących zmian względem oryginału

Grafika 4- | Dźwięk 4- | Frajda 4

Ciekawe połączenie lekcji historii z dynamiką gatunku RTS. Niewiele usprawnień, ale sporo nowych misji

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski







Odbicie się od pola siłowego nie wpływa negatywnie na zdolności bojowe myśliwca

STARMAGEDDON 2

Pierwszą część gry STARMAGEDDON wspominam niezbyt dobrze – ta strategia kosmiczna wyraźnie wzorowana na HOMEWORLD straszyła niedoróbkami, fatalnie się nią sterowało i była nudna jak flaki z olejem. Nic więc dziwnego, że gdy wyznaczono mnie do recenzji sequela, twarz wykrzywiłem w kwaśno-cytrynowym grymasie. Dałem się jednak w końcu przekonać, w życiu tak już jest, że nie zawsze ma się to, co się lubi...

Po instalacji nastąpiło pierwsze zaskoczenie. STARMAGEDDON 2 to już nie żadna ślamazarna strategia, a dynamiczna strzelanina 3D, rozgrywająca się w naszym Układzie Słonecznym. Właśnie trwa kolejna zimna wojna, dwie największe ziemskie korporacje walczą ze sobą o dominację na poszczególnych planetach oraz księżycach Układu Słonecznego. Ty stajesz po stronie Project Freedom – niestety, nie ma opcji wyboru frakcji, co znacznie obniża atrakcyjność zabawy. Zasadniczo jesteś najemnikiem, jednak patrząc na komentarze przed i w trakcie wykonania misji wydaje się, że opowiedziałeś się po stronie „dobrych chłopców".

Ze „strategicznym" STARMAGEDDONEM część drugą łączy kilka elementów. **Po stronie plusów na pewno należy zapisać grafikę (rozdzielczość do 1280 x 960 pikseli), a szczególnie wygląd kosmosu.** Twórcom udało się połączyć estetykę z realiami – kosmos jest tu miejscem pięknym, a latanie po orbitach takich planet jak Ziemia, Mars czy Jowisz to czysta przyjemność. Autorzy twierdzą, że udało się im wiernie odwzorować wygląd powierzchni tych planet. Co do ciał niebieskich innych niż Ziemia przeciętnemu graczowi przyjdzie uwierzyć twórcom na słowo – chyba że wśród braci komputerowej znajdą się znawcy geografii kosmosu. Tak czy inaczej, środowisko gry robi niezłe wrażenie. **Z kolei po stronie minusów należy umieścić misje treningowe, które, po pierwsze, niczego wielkiego nie uczą, a po drugie, są krótkie** – czyli powtórka z pierwszej części, tyle że w zręcznościowych, a nie strategicznych realiach.

Co do fabuły – zachwytów raczej nie wywoła. W trakcie wykonywania około 20 misji twoim zadaniem będzie eliminowanie nieprzyjacielskich samolotów, ochrona własnych statków transportowych czy badawczych, atakowanie struktur oraz bojowych jednostek naziemnych. Autorzy co prawda chwalą się „zaskakującymi zwrotami akcji" i porywającą fabułą, ale mnie jakoś nic w fotel wbić nie zdołało. Na dodatek komentarze podczas gry są miejscami banalne dzielone przez nudne, a cut-scenki zaskakują słabą jakością. **Co do samego prowadzenia myśliwca Epsilon – jest ono uproszczone (to niewątpliwie spory plus dla większości graczy!) i pozwala skupić się wyłącznie na walce.** Do dyspozycji masz podstawowe działko laserowe oraz kilka broni dodatkowych (patrz ramka obok). Podczas wykonywania misji możesz zlecić swoim naukowcom, by popracowali nad rozwojem technologicznym twojej maszyny – poprawią jej szybkość, atak lub zdolności obronne.

Niestety, jak to bywa w przypadku polskich produkcji, grze można wytknąć sporą ilość niedoróbek. Poza tymi, które już do tej pory wymieniłem, wypada wspomnieć o braku trybu wieloosobowego i braku możliwości zapisywania stanu gry podczas wykonywania misji. Szczególnie ta ostania sprawa jest przykra – ponieważ misje często składają się z kilku coraz trudniejszych etapów, czekają cię frustrujące chwile powracania do miejsc, które już zdołałeś przejść, by powtórzyć ten fragment gry, który się wcześniej nie powiódł. Wszystko to razem sprawia, że mimo iż widzę i doceniam niewątpliwe zalety tego programu, do STARMAGEDDON 2 po skończeniu tej recenzji już raczej nie wrócę.

W kosmosie bez zmian – znowu wojna, panie pilocie-najemniku



Na powierzchni planet próbuje się stworzyć namiastki cywilizacji

CO NA POKŁADZIE

Podczas gry możesz korzystać z następujących typów broni:

- *działo laserowe*
- *samonaprowadzające rakiety powietrze-powietrze*
- *samonaprowadzające rakiety powietrze-ziemia*
- *wyrzutnia plazmowa*
- *rakiety „Proton"*

Każda z tych broni posiada indywidualne cechy charakterystyczne – siłę, czas przeładowania, sposób działania. Twoja podstawowa, najbardziej uniwersalna broń to działo laserowe, które jest dostępne w każdej chwili podczas misji – to broń uniwersalna, nadająca się zarówno do niszczenia statków powietrznych, jak i struktur naziemnych wroga. Bronie dodatkowe przeznaczone są do różnych celów, a najsilniejsze z nich to wyrzutnia plazmowa oraz rakiety „Proton". Mimo iż na pokład możesz zabrać kilka typów uzbrojenia, w danym momencie skorzystasz tylko z jednej dodatkowej broni (przełączasz między nimi przy użyciu przycisku „q").



Starmageddon 2 — 4–

Kosmiczna strzelaninka 3D

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 700 MHz, 256 MB RAM, 650 MB HDD
- cena 18.50
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **City Interactive** www.cityinteractive.com

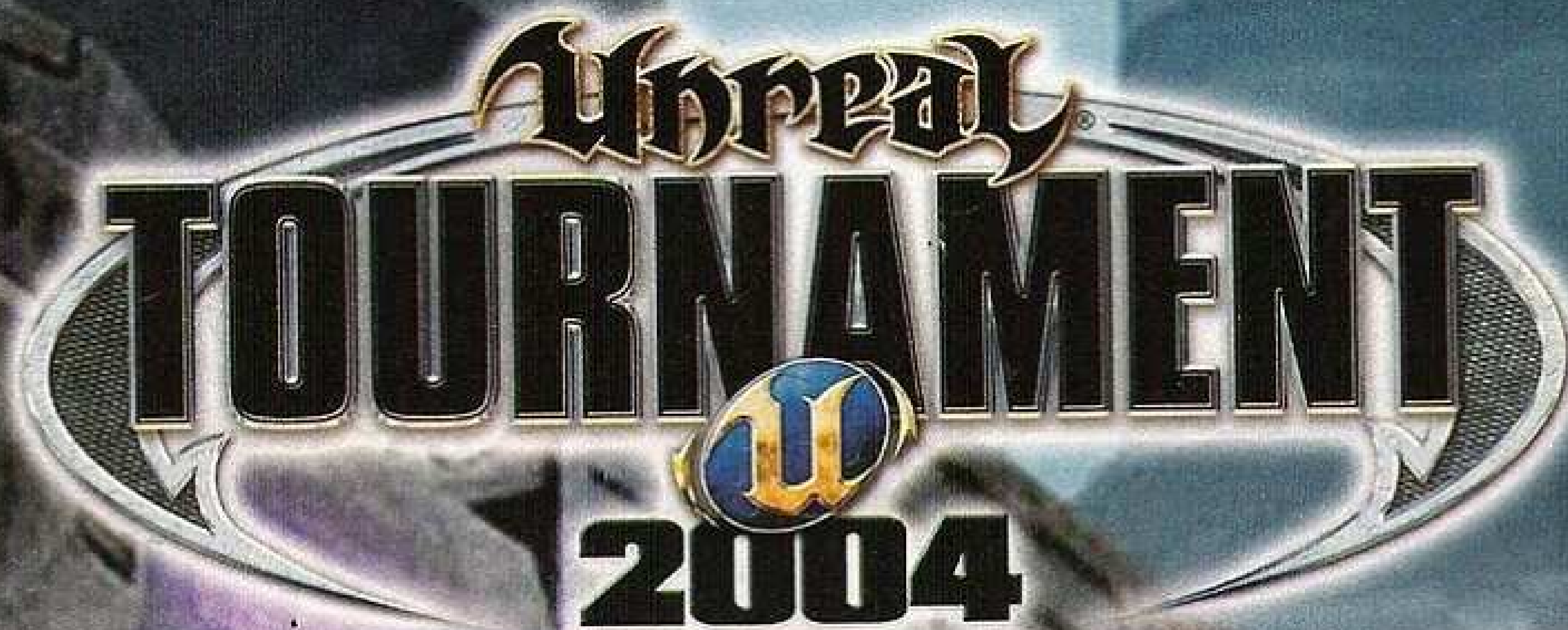
+	–
Piękny kosmos, wartka akcja	Mało wciągająca fabuła, nie można zapisać gry w trakcie misji

Grafika 4+ | Dźwięk 3 | Frajda 4–

W S2 kosmos jest prześliczny, ale to nieco za mało... **To program na trzy „zetki" – zainstaluj, zagraj, zapomnij**



tekst: Bartek „baRTeS" Lewandowski



Odłącz telefon, zdemontuj dzwonek do drzwi, przygotuj zapasy jedzenia... I przystąp do Nierealnego Turnieju!

W ostatnich miesiącach można było zauważyć, że tematyka najnowszych FPS'ów skupiła się wokół I i II wojny światowej oraz wojny w Wietnamie. Obecnie wszędzie brzmią hasła: realizm, taktyka, strategia. Dopiero gdzieś za tymi deklaracjami pojawiają się: adrenalina, akcja, grywalność. Większość miłośników gatunku FPS czeka już na nowego DOOM'A, którego wciąż nie widać na horyzoncie. Tymczasem zapotrzebowanie na agresywne Deathmatche ciągle rośnie. UT2004 wykorzystał to i z impetem wkroczył na scenę sieciowych rozgrywek.

Najczęściej zadawane pytanie dotyczące UT2004 to – co takiego zmieniło się w grze w stosunku do poprzedniej odsłony, poza przeskokiem cyferki w tytule? **Już na pierwszy rzut oka widać obecność pojazdów oraz samolotów wszelakiej maści.** Dalej masz nowe tryby walki – do łask powrócił system oparty na zdobywaniu baz. Liczba dostępnych map uległa więcej niż podwojeniu – łącznie jest ich już ponad 100. Dla sentymentalnych przywrócono nawet głos zapowiadającego z pierwszej wersji UT.

Story Mode

Fabuła UT2004 nie zmieniła się za bardzo. W dalekiej przyszłości organizowane są turnieje na śmierć i życie pomiędzy drużynami żądnych krwi wojowników z całej galaktyki. Oczywiście, gdyby nie zaawansowana technologia replikacji, mało kto decydowałby się na taką zabawę. Ty jesteś jednym z takich ambitnych zawodników, a twoim celem jest wygranie turnieju. Dotyczy to oczywiście trybu dla samotnego wilka. Aby osiągnąć powyższy cel, musisz mieć drużynę – tę werbujesz spośród wolnych strzelców. Każdy zawodnik ma swoją cenę, podobnie jak przystąpienie do turnieju. Jeśli odniesiesz zbyt wiele porażek, może okazać się, że nie stać cię nawet na wystawienie składu do turnieju. Z pomocą przychodzą wtedy pojedynki, które w dowolnej chwili można rozgrywać z innymi drużynami. Stawką zawsze są pieniądze. Na podstawie statystyk gra ocenia, czy dana ekipa jest dla gracza wyzwaniem, i wycenia dany mecz.

10 razy Multi

Jednak prawdziwy miód UT2004 kryje się w rozbudowanym trybie Multiplayer. **Składa się on z 10 różnorodnych rodzajów walki: Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, Double Domination, Bombing Run, Mutant, Last Man Standing, Assault, Invasion, Onslaught.** Niektóre z nich były wcześniej dostępne w UT2003 wyłącznie dzięki oficjalnym dodatkom bądź przeróbkom graczy – teraz tworzą spójną całość. Pierwsze trzy tryby chyba nie wymagają wyjaśnienia. **Double Domination** polega na utrzymaniu kontroli nad dwoma punktami na mapie przez 10 sekund – gra się do dwóch zwycięstw. Bardzo przebiegła rozgrywka, gdzie wygrać może nawet słabsza manualnie drużyna.

Bombing Run to swego rodzaju sport. Masz dwie bramki, jedną piłkę i mnóstwo broni. Za wbiegnięcie z piłką do bramki przeciwnika otrzymuje się 7 punktów, za celny strzał – 3. Kłopot polega na tym, że osoba trzymająca piłkę nie może walczyć. Dość zabawnie to wygląda, kiedy jesteś sam na sam z przeciwnikiem, po czym oddajesz mu piłkę, by szybko rozwalić go w drobny mak.

Tryb **Mutant** przypomina trochę grę w berka. Rozgrywka rozpoczyna się jak normalny Deathmatch. Pierwsza osoba, która kogoś zabije, staje się mutantem. Od tej chwili

Gdy UT2004 skacze...

Jeśli podczas zabawy gra zacznie charakterystycznie czkać co kilka sekund, najprawdopodobniej oznacza to niewystarczającą ilość pamięci RAM. Zanim ograniczysz wszystkie detale, cienie, efekty 3D czy też udasz się na zakupy po nową pamięć, spróbuj wyłączyć opcję „Preload all player skins" w zakładce „Game". W ten sposób można znacznie poprawić płynność gry bez utraty jakości.


Goliath sieje popłoch i zniszczenie w oddziałach wroga – aż miło popatrzeć

NOWOŚCI 2004

Mine Layer



Przydatna broń, przeznaczona do rozkładania min-pająków – autonomicznych, mobilnych robotów, które wybuchają w kontakcie z wrogiem. Pajączki są skuteczne zarówno przeciwko piechocie, jak i jednostkom zmechanizowanym. Po rozłożeniu mina natychmiast przechodzi w tryb poszukiwania, korzystając ze skomplikowanego systemu czujników. Kiedy przeciwnik znajdzie się odpowiednio blisko, pajączek przechodzi w tryb pościgu, a następnie wybucha po uzyskaniu kontaktu z ofiarą. Gdy w zasięgu czujników nie znajduje się żaden przeciwnik, mina przejdzie w tryb uśpienia. Alternatywnym trybem strzału dla Mine Laser jest niskiej mocy laser, wskazujący aktywnym pajączkom aktualny cel, nawet jeśli jest on poza zasięgiem ich skromnych czujników. Proces namierzania można wykonywać w ruchu – nie trzeba się zatrzymywać, jak w przypadku Ion Painter.

Grenade Launcher



Wyrzutnia granatów jest efektywną bronią, sprawdzającą się zarówno w ataku bezpośrednim, jak i przy wsparciu. Podstawowy tryb prowadzenia ognia pozwala wystrzelić do 8 granatów w jednej salwie, które eksplodują w kontakcie z przeciwnikiem. Możesz je wcześniej zdetonować, korzystając z opcji alternatywnego ognia. Obudowa granatów została zaprojektowana z myślą o najbardziej wymagających wojownikach – z łatwością przyczepia się do metalowych i ceramicznych powierzchni. Pozwala to na stosowanie przeróżnych forteli. Najbardziej pamiętny miał miejsce pod koniec wojen ludzko-skaarjskich, kiedy to mały oddział oblepił granatami poduszkowiec klasy Manta i wleciał nim w fortyfikacje wroga. Efekt był zatrważający – zniszczono dwa stacjonarne działa oraz wielu wojowników Skaarj. Pilot zdążył się katapultować na kilka sekund przed zderzeniem [hmm, czy ten pilot miał może ręcznik na głowie i nazywał się Mohamed? – Frogger]

Goliath Tank



– dość powolne bydlę, jednak potrafi mocno przywalić z działa kaliber 140 mm, uzbrojonego w pociski ze zubożonym uranem. W środku jest miejsce dla dwóch osób – drugi zawodnik steruje ciężkim, podwójnym karabinem maszynowym kalibru .50.

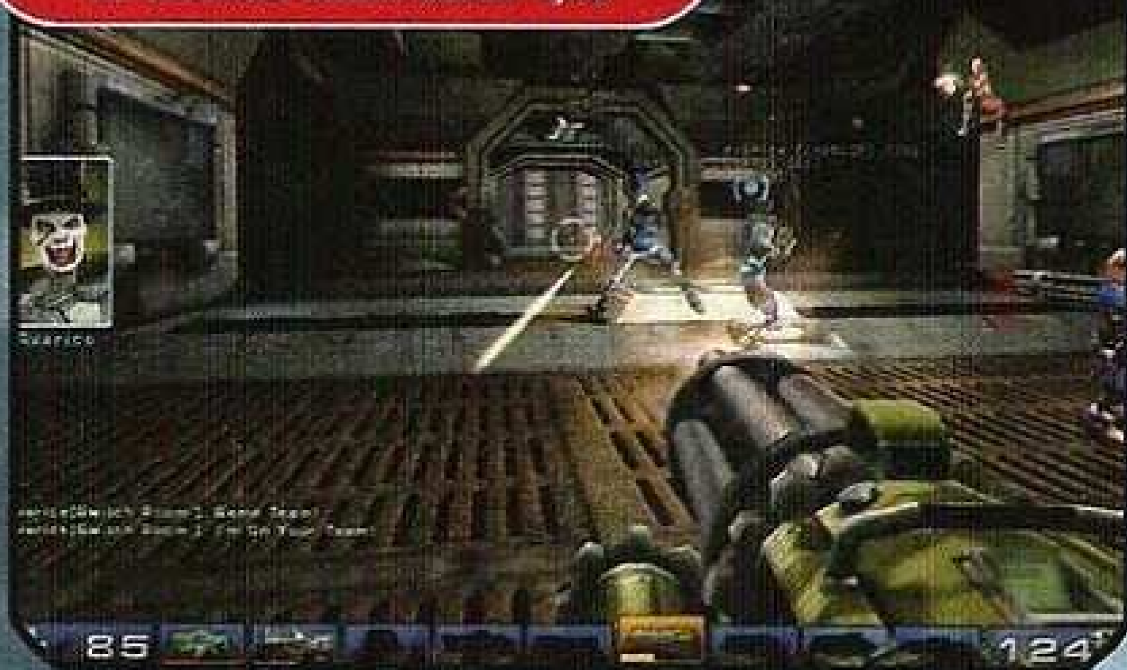
Hellbender

– uniwersalny, trzyosobowy, ciężki pojazd bojowy. 40-megawatowe projektory plazmy idealnie nadają się do niszczenia wrogów.



Dachowe działko emituje ładunki EMP, które wywołują efekt podobny do Shock Rifle.

tekst: Tomasz [Coval] Kowalski


Współpraca w drużynie to podstawa sukcesu, jednak trzeba uważać, żeby nie odstrzelić swoim ludziom tyłka


Facet ma piłkę w rękach, mogę się nad nim pastwić, ile tylko zechcę

wszyscy pozostali polują na szczęśliwca. By nadać zabawie odpowiedni smaczek, mutant otrzymuje niewidzialność, szał bitewny, zwiększoną ruchliwość, komplet standardowych broni z amunicją oraz skazę genetyczną, która powoli odbiera mu życie, jeśli ten nie fraguje swoich prześladowców.

Last Man Standing polega na rozgrywce Deathmatch z ograniczoną liczbą żyć. Jak wskazuje nazwa, w efekcie na polu bitwy pozostanie tylko jeden zwycięski zawodnik.

Assault dość długo był nieobecny w UT, a jego powrót okazał się niezwykle udany. Tryb ten polega na atakowaniu bądź bronieniu sekwencji pozycji na mapie w określonym czasie. Miłym dodatkiem jest krótkie wprowadzenie przed rozpoczęciem rozgrywki, streszczające zasady oraz przestawiające strategiczne punkty na planszy.

Invasion bardzo przypomina wspomniany Assault, tyle tylko że drużyna musi odeprzeć fale agresorów, zachowując przy tym swoje życie w określonym czasie.

W tej chwili największą karierę robi **Onslaught**, który to tryb wymaga wykorzystania czołgów, poduszkowców, myśliwców oraz dział obronnych. Plansza została podzielona na rejony, w których znajdują się punkty kontrolne. Ten, kto przejmie dany teren, może korzystać z jego systemów obronnych, pojazdów oraz odradzać się w nim. Na dodatek zdobycie jednego punktu pozwala zaatakować inne przyległe do niego. W ten sposób autorzy sprawili, że walki stały się niezwykle intensywne. Zwycięstwo w trybie Onslaught osiąga się poprzez zniszczenie bazy wroga, która znajduje się na przeciwległej stronie mapy.

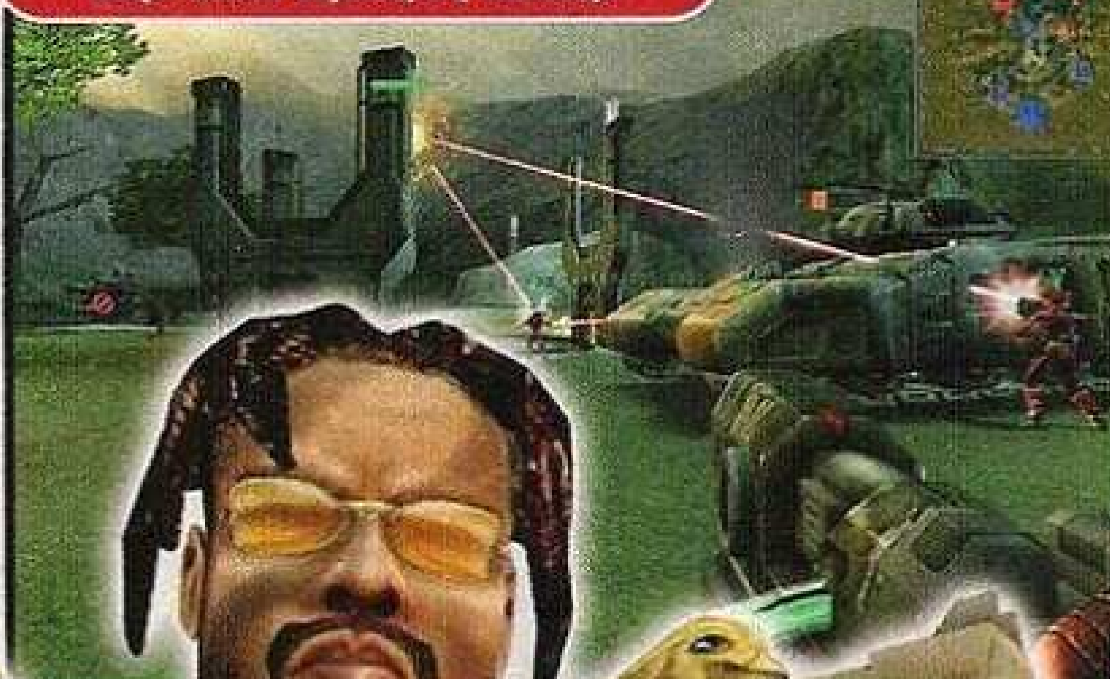
BB czyli Bystre Boty

Autorzy UT2004 zdawali sobie sprawę, że nie każdy ma swobodny dostęp do Internetu oraz że czasami ciężko znaleźć odpowiednią liczbę ludzi do przeprowadzenia wybranej rozgrywki. W związku z tym boty, czyli zawodnicy sterowani przez komputer, otrzymały całkiem pokaźny pakiet szarych komórek. Zaimplementowana SI pozwala im uczyć się na błędach zarówno swoich, jak i innych uczestników. **Jeśli bot zauważy, że twoje zachowania przebiegają według jakiegoś schematu – np. lubisz kampować w danym miejscu mapy – to weźmie na to poprawkę.** Całość występuje w siedmiu smakach, począwszy od nowicjusza, który zachowuje się jak pijany turysta na wakacjach, do przyprawiającego o ból głowy półboga. Im wyższy poziom ustawisz, tym lepszą celność i zręczność otrzyma bot.

UT2004 nie mogło obejść się bez systemu komunikacji głosowej. Pomyślano nawet o opcji głośnego odczytywania wiadomości otrzymywanych podczas rozgrywki. Niestety, z polskimi słowami komputer nie radzi sobie zbyt dobrze, ale angielskie odczytuje całkiem sprawnie.

Grafika jest zabójczo piękna. W pełni oddaje chaos, panujący na polu bitwy. Walające się kończyny, eksplozje pojazdów, gigantyczne promienie laserów, plazma rozlewająca się w zbrojach – istne piekło na Ziemi. Niestety, efekty dźwiękowe nie budzą przyśpieszonego bicia serca.

Podsumowując – UT2004 to kandydat na grę roku. Jedynym realnym konkurentem dla niej wydaje się być DOOM III. Na szczęście wiem już, co będę robił do czasu jego premiery!


Cała drużyna równo spawa punkt mocy, dzięki czemu szybciej się odbuduje



Unreal Tournament... **6–**
FPS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, 5.5 GB HDD, grafika 64 MB — cena 139.00
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Epic Games / CD Projekt**
  http://unrealtournament.com

\+ Wartka akcja, klimatyczne mapy, bogaty arsenał broni i pojazdów, grywalność

– Wygórowane wymagania sprzętowe

Grafika 6 | Dźwięk 5+ | Frajda 6

NIEREALNY TURNIEJ znów zawitał w rzeczywistości – i ma się o wiele lepiej niż kiedykolwiek. **Nie ma co się zastanawiać, trzeba kupić!**

HISTORIA

Pierwsza gra z serii pt. **UNREAL**, która ukazała się w kwietniu 1998 roku, w ogóle nie miała zaimplementowanego trybu Multiplayer. Wcielałeś się w postać więźnia wysłanego do kolonii karnej na końcu galaktyki. Gra zaczynała się na tajemniczej planecie, opanowanej przez agresywną rasę Skaarj, która – jak się później okazywało – była odpowiedzialna za zestrzelenie twojego statku transportowego. Celem zabawy było wydostanie się z planety. UNREAL prezentował przepiękną jak na tamte czasy grafikę oraz utrzymywał gracza w ciągłym strachu.



Dopiero w listopadzie 1999 roku narodził się nowy konkurent dla QUAKE'A – mowa tutaj o **UNREAL TOURNAMENT**. W grze zaprezentowano nowe podejście do tematu – w postaci szeregu oryginalnych trybów rozgrywki jak Domination czy Assault. Nowością był też fakt, że autorzy główny nacisk położyli na tryb zabawy wieloosobowej. UT zdołało pokonać wszelką konkurencję oraz zdobyło miano najbardziej kompletnej gry FPS.

Następne uderzenie w postaci **UT2003** miało miejsce we wrześniu 2002 roku, czyli po blisko trzyletniej przerwie. Tutaj duży nacisk położono na wyważenie broni, przez co zabawa straciła trochę ze swej spektakularności. Oprawa graficzna, podkład dźwiękowy, projekty poziomów zostały uznane za największe zalety tego tytułu. Zarzucano jednak autorom, iż UT2003 nie jest tak odkrywcze jak pierwotna wersja.



UNREAL II: THE AWAKENING pojawił się w lutym 2003 roku. Gra wyróżniała się na tle konkurencji wyłącznie dzięki grafice. Brak rozgrywki wieloosobowej, liniowa budowa poziomów oraz marne dialogi spowodowały, że HALO pobiło ją bez trudu. Jeszcze w grudniu tego samego roku wydano wersję „Special Edition" z dołączonym trybem Multiplayer, ale wrażenie niesmaku pozostało.

Bajkowej historii ciąg dalszy, czyli kontynuacja magicznej podróży w zakamarki ludzkiej wyobraźni

Syberia II...

tekst: Paweł "CyberFish" Karaszews

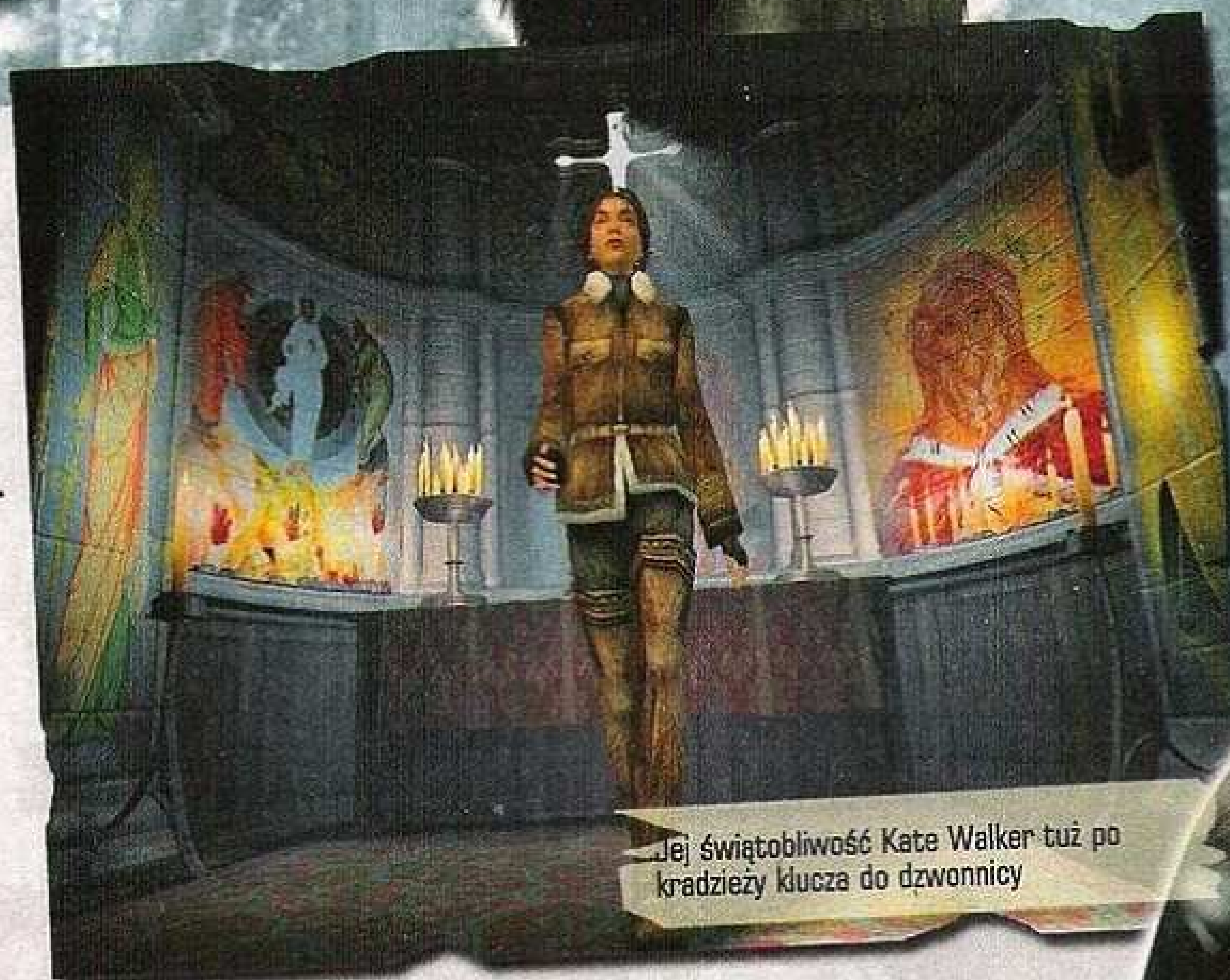

Poczciwy patriarcha romanburgskiego klasztoru jest groźniejszy, niż mogłoby ci się wydawać na pierwszy rzut oka


Oscar – poczciwa precyzyjna zabawka, będąca jedyną (hmm...) osobą potrafiącą bezpiecznie obsługiwać twój pociąg


Hans Voralberg – żeby zostać w przyszłości genialnym wynalazcą, trzeba jak Hans załapać się na trudne dzieciństwo


Kate Walker – główna bohaterka, zaradna pani mecenas, która porzuciła dawne życie w pogoni za... no właśnie, za czym?

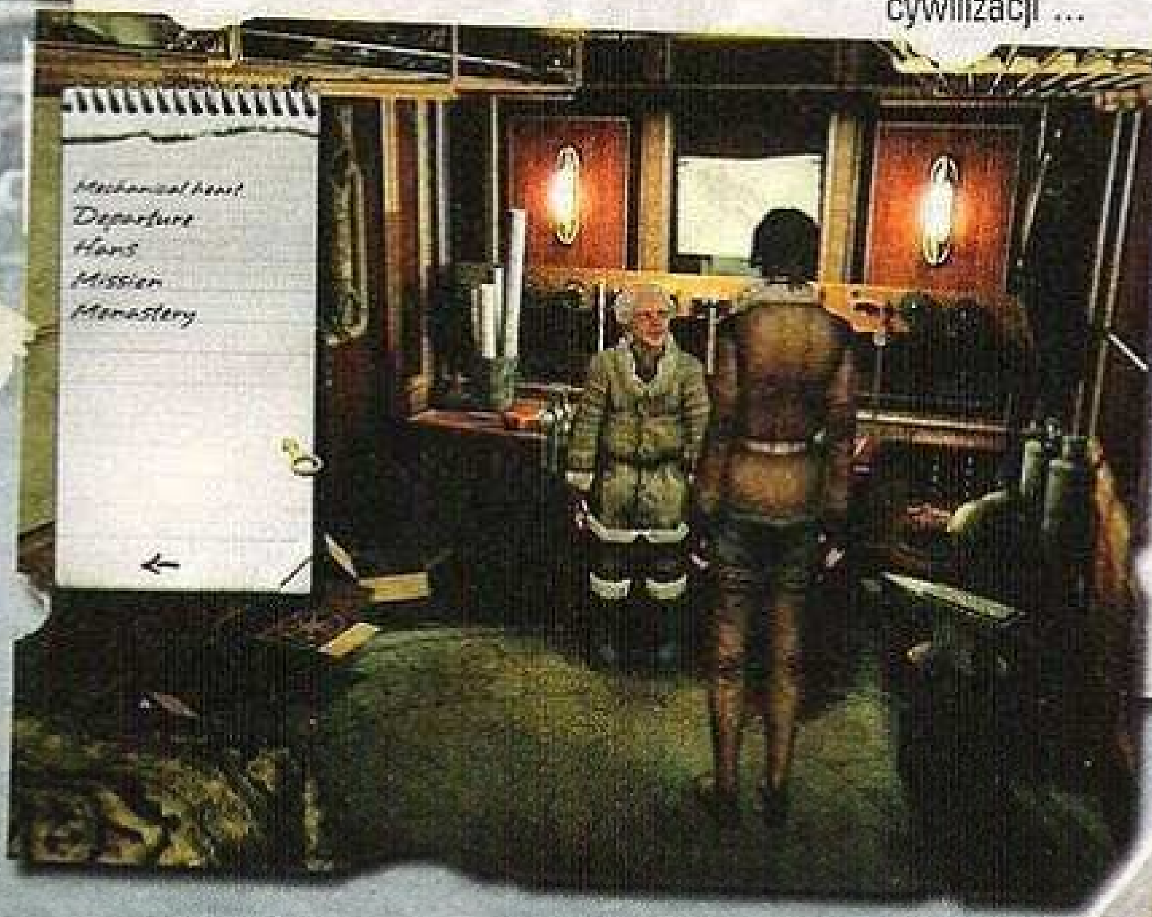
Dla tych, co śmieli przegapić pierwszą część, krótkie przypomnienie. W poprzednim odcinku Kate Walker – świetnie zapowiadająca się pani mecenas, pracująca w nowojorskiej kancelarii adwokackiej Marson & Lormont – została wysłana do maleńkiego alpejskiego miasteczka celem sfinalizowania transakcji zakupu podupadłej fabryki zabawek mechanicznych. To początkowo nudne zadanie w skutek jednego niefortunnego zbiegu okoliczności – śmierci właścicielki przedsiębiorstwa Anny Voralberg – przekształciło się w pełną wyjątkowych niespodzianek wyprawę. Aby móc zrealizować swój pierwotny plan, Kate musiała odnaleźć zaginionego brata Anny – genialnego konstruktora zabawek Hansa Voralberga. Długotrwałe poszukiwania, które jak wiadomo zakończyły się sukcesem, pozwoliły głównej bohaterce dostrzec pustkę jej bezpiecznego wielkomiejskiego bytu.


Jej świątobliwość Kate Walker tuż po kradzieży klucza do dzwonnicy

W NAJNOWSZYM ODCINKU

W drugiej odsłonie opowieści Kate nadal będzie pomagać zrealizować szalone marzenia Hansa Voralberga. **Chodzi mianowicie o dotarcie do legendarnej wyspy – Syberii, gdzie według schorowanego twórcy mechanicznych gadżetów można spotkać znane jedynie z kart książek czy wykopalisk prehistoryczne mamuty.** Tymczasem naukowcy od dawna uważają je za gatunek wymarły...

Nasza pani mecenas, pomimo nieustannie dręczących ją kwestii natury osobistej oraz telefonów od szefa z prośbami o natychmiastowy powrót do Nowego Jorku, porzuca swoją rodzinę i dotychczasową karierę. W asyście Hansa i Oscara – znanego z jedynki automatona-maszynisty – wyrusza w dalszą podróż pewnym unikalnym pociągiem. Przystanek nr 1 to Romansburg – zapyziałe, mroźne rosyjskie osiedle (pozostałości dawnego łagru?), zbudowane z dala od wszelkiej cywilizacji ...



NIETUZINKOWI BOHATEROWIE?

O ile SYBERIA była grą wiarygodną, w miarę spójną pod względem fabuły, (a może po prostu do tego stopnia pochłaniającą, że nie zwracało się uwagi na podobne detale?), to jej kontynuacja nie posiada już podobnie magicznej natury. **Przyczyną tego jest przesadne spłaszczenie osobowości występujących w SYBERII 2 postaci.**

Kate przechodzi mało przekonywującą transformację – z poukładanej,. trzeźwo myślącej kobiety, staje się fanatycznie oddaną poplecznicząą Hansa Voralberga i nieugiętą realizatorką jego fantastycznych wizji. Podobnie jak islamscy terroryści i amerykańscy żołnierze, bez zbędnych pytań wypełnia wolę ogarniętego obsesją despotycznego starca. Sam konstruktor, kiedy akurat nie jest chory lub nieprzytomny, ogranicza się do ustawicznego paplania o pośpiechu, Syberii bądź wymarłych przecież mamutach. Paradok-

Ukazuje się, że globalna sieć telefonii komórkowej to wielka potęga. Z zaśnieżonej Syberii bez problemu dodzwonisz się do N.Y. Żeby jeszcze ktoś podniósł słuchawkę

Sequel gorszy

SYBERIĘ 2 można śmiało zaliczyć do grupy sequeli, które powstały przede wszystkim dzięki sukcesowi pierwowzoru. Lecz mimo tego, że czasami ta niezwykła historia szyta jest trochę zbyt grubymi nićmi, program niewiele stracił za swej grywalności. Nadal z przyjemnością się w niego przycina!



salnie, z całego trio to właśnie mechaniczna pomarańcza – Oscar (czy komuś jeszcze kojarzy się on z porucznikiem Data ze „Star Treka"?) – staje się najbardziej wiarygodną postacią historii. Był prosty i prosty pozostał – rzadko, bo rzadko, lecz czasami gwarancją sukcesu jest brak większych zmian.

Z postaci drugoplanowych najlepiej wypadają regularnie bruździący głównym bohaterom dwaj złoczyńcy (punkty za styl oraz konsekwencję w działaniu). Już na pierwszy rzut oka wiadomo, z kim masz do czynienia. Wielkonosy Ivan to klasyczny oportunista, zawsze gotowy zaopiekować się jakimś wartościowym drobiazgiem. W drodze do osiągnięcia celu nie będzie przebierał w środkach. Jego olbrzymi pomagier – Igor – miał pecha urodzić się *krugom durakiem* (kompletnym głupkiem), a jak mawia stare rosyjskie przysłowie – *usłużliwyj durak opasnieje wraga* (usłużny głupiec gorszy jest od wroga). Właśnie takim nierozgarniętym typem, podatnym na diabelskie podszepty Ivana, jest Igor. Może nie skończyłby jako przestępca, gdyby mądrzej dobierał swych przyjaciół. Ale trudno wymagać mądrości od głupka, a szczęście najwyraźniej nie zalicza go do swych nawet dalekich znajomych.

Galeria postaci jest naturalnie dużo szersza, ale brak tutaj miejsca na krótką charakterystykę każdej napotkanej osoby. Poza tym, nie o to przecież chodzi.

A CO JESZCZE?

Fakt, że fabuła i klimat, będące najważniejszymi składnikami każdej przygodówki, w porównaniu z SYBERIĄ są tutaj nieco słabsze, nie oznacza wcale jakiejś totalnej klapy sequela. Przecież gra składa się jeszcze z innych ważnych elementów.

Jak na porządną przygodówkę przystało, tak i tutaj przyjdzie ci rozwiązywać mnóstwo zagadek. **Niektóre są całkiem banalne, ale zdarzają się też takie, które stanowić będą prawdziwe wyzwanie.** Np. żeby opracować metodę zdobycia pewnego bardzo egzotycznego owocu, trzeba bardzo uważnie słuchać/czytać przekazywane informacje, wykazać się odrobiną intuicji oraz nadludzką cierpliwością.

Skoro już doszedłem do zagadnienia cierpliwości. Czasami łatwo się zdenerwować, gdy brakuje ci jakiegoś przedmiotu niezbędnego do posunięcia akcji naprzód i w żaden sposób nie potrafisz go znaleźć. **Taki gustowny klasyk jak SYBERIA 2 mógłby rozwiązywać podobne problemy w bardziej elegancki sposób, niż wielogodzinne bieganie po kolejnych ekranach w poszukiwaniu potrzebnej rzeczy.** Tymczasem nic się na to nie da poradzić (chyba że korzystasz ze gotowego rozwiązania), więc po co się niepotrzebnie denerwować? Cierpliwość jest przecież cnotą, nieprawdaż?

WYSTARCZY JEDNO SPOJRZENIE ...

Bez względu na to, jak źle bądź dobrze ocenić można zagadki, trudno postawić jakikolwiek poważny zarzut wspaniałej grafice. Przerywniki filmowe to klasa sama w sobie. Pełne dramatyzmu i niebiańsko bogate w szczegóły pojawiają się znacznie częściej niż w jedynce. Dodano też więcej żywej fauny i flory oraz animacji, takich jak np. ludzie załatwiający własne sprawy, przelatujące ptaki, spadający z dachu śnieg. W SYBERIĘ 2 warto zagrać dla samej możliwości zwiedzania bajkowych lokalizacji, z których prawie każda jest rewelacyjnym materiałem na komputerową tapetę.

Podobnie jak w pierwszej odsłonie, muzyka i dźwięki są całkiem sugestywne. Harmonijnie komponują się z panującą atmosferą. Nie zmieniła się również metoda ich dawkowania. Podawane w skąpych porcjach, budują nastrój izolacji i podkreślają samotność Kate. **Zaskakujące (na minus) jest to, iż prawie wszyscy mówią nienagannym angielskim (tak jakby angielski był drugim obowiązkowym językiem w Rosji).** Bardziej wiarygodne byłoby chyba wprowadzenie rodzimego języka i zastosowanie angielskiego tłumaczenia. Na szczęście hulający wiatr, szczekanie psów czy świergotanie ptaków brzmi już zupełnie naturalnie :).

Jeszcze kilka zdań na temat niedociągnięć. Kolącym w oczy naginaniem rzeczywistości jest sytuacja, z jaką się zetkniesz, korzystając z przestarzałego modelu komórki Kate. Wspominałem już, iż Romansburg wielką metropolią nie jest. Mimo to zasięg wokół tego wiecznie zamrożonego miasteczka rozciąga się na setki, jeśli nie tysiące kilometrów. Czy to odległa północno-azjatycka tundra czy olbrzymie skute lodem jaskinie jukolskich Eskimosów – sieć zawsze działa bez zarzutu. Pozostaje pozazdrościć sprawności działania syberyjskich operatorów telefonii komórkowej.

Część podróży Kate to także wizyty w zakamarkach ludzkiej wyobraźni

Syberia 2 — **4+**

Przygodówka

- **Wymagania sprzętowe:** CPU 350 MHz, 64 MB RAM, 400 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Microids / Cenega**
- http://syberia2-game.com/syberia2/english/

cena 89.90

+	–
Jedna z najlepiej narysowanych gier komputerowych	Płytka fabuła i postacie, angielska lokalizacja mogłaby być lepsza

Grafika 5+ | Dźwięk 4+ | Frajda 4

Nie jest już tak dobrze jak było poprzednio, ale warto spróbować, chociażby dla samej nieziemskiej grafiki

BEYOND DIVINITY™

Na DIVINE DIVINITY 2 poczekamy, a BD miał być projektem mającym graczom to czekanie umilić. Message brzmi: wyszło qpsko...



Budzisz się w lochach, gdzie trafiłeś jako jeniec potężnych demonów. Twoim pierwszym zadaniem jest ucieczka z makabrycznego więzienia, rozprawienie się ze strażnikami i znalezienie drogi prowadzącej na zewnątrz cytadeli. Szczyt oryginalności, prawda? Co za niespotykany koncept! Widać chłopaki z Larian Studios dniami oraz nocami siedzieli nad nim, dumając jak gracza od pierwszych chwil zaskoczyć i zapewnić mu na dzień dobry małe trzęsienie ziemi! No dobrze, ale porzucając ironię, można powiedzieć, że przynajmniej **pojawia się od początku interesujący towarzysz podróży twego bohatera.** Jest nim Deathknight – lustrzane odbicie herosa – postać związana z tobą na śmierć i życie specjalnymi magicznymi pętami łączącymi dusze. Deathknight nie tylko walczy u twego boku, możesz go również dozbrajać oraz kontrolować jego rolplejowy rozwój. Poza tym ma on tendencje do wygłaszania w miarę interesujących komentarzy – zgryźliwych, ponurych oraz cynicznych, które z całą pewnością umilają rozgrywkę.

W BEYOND DIVINITY na początku przygody nie wybierasz profesji bohatera, lecz tylko określasz jego cechy oraz specjalne umiejętności. W związku z tym tylko od ciebie zależy, w jakim kierunku zechcesz go trenować. Czy stanie się szybkim, wytrzymałym i mocarnym wojownikiem, czy też inteligentnym czarodziejem i uzdrawiaczem? A może zechce posługiwać się przede wszystkim łukiem, wyszkoli umiejętności skradania się, likwidowania pułapek oraz otwierania zamków, a walkę będzie skutecznie prowadził dzięki szybkości i sztuce uników? Kombinacji jest tutaj mnóstwo, **nie przypominam sobie gry role-playing, w której znalazłbym aż takie bogactwo umiejętności specjalnych oraz dostępnych graczowi możliwości alternatywnego rozwoju.** Co ważne, Deathknight tylko na początku przygody jest twoim lustrzanym odbiciem. Potem możesz swobodnie decydować o rozwoju jego cech. Nawet warto stworzyć dwie odmienne postacie, choćby po to, aby ich zdolności się nawzajem uzupełniały.



Rozwój bohatera

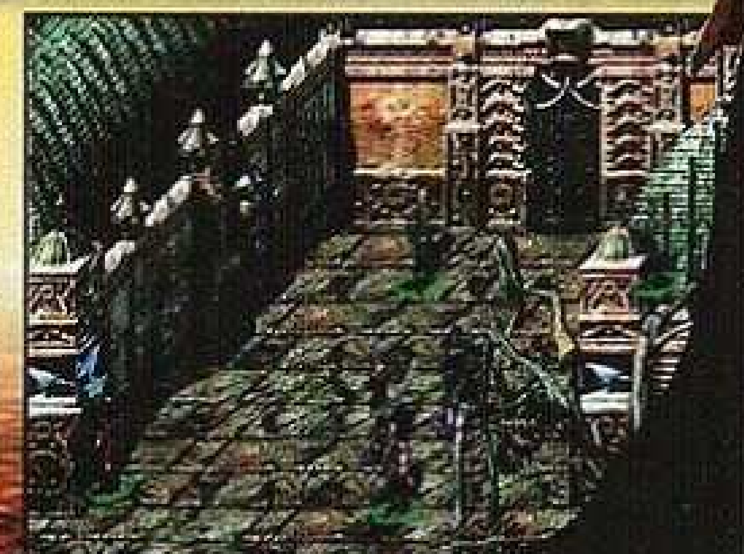
Punkty doświadczenia w grze otrzymujesz – jak zwykle – za zabijane potwory, ale również wtedy, kiedy wykonasz zlecone ci zadania, a nawet za umiejętnie poprowadzone rozmowy. Po każdym awansie na następny poziom doświadczenia masz możliwość dodania punktów do głównych cech bohaterów (Siła, Zwinność, Szybkość, Budowa, Inteligencja, Przetrwanie), które z kolei decydują o wielu sprawach, takich jak liczba punktów życia, siła zadawanych ciosów, liczba punktów czarów, szybkość walki czy kolejność wchodzenia do boju. To oczywiście nie wszystko. Po każdym awansie masz możliwość wytrenowania umiejętności specjalnych. A tych jest po prostu zatrzęsienie. Zdolności defensywne i ofensywne wojownika, kilka szkół magii, sztuki złodziejskie oraz łucznicze, wytrenowanie w reperacji oraz ulepszaniu oręża i pancerzy, możliwości zakładania pułapek przyzywających potwory, rażących lub nawet teleportujących wrogów (niestety, na to wszystko trzeba mieć odpowiednie materiały). Łącznie możesz wybierać z około dwustu umiejętności. Czasami wydaje mi się jednak, że twórcy gry poszli na ilość, a nie na jakość. Czy bowiem aż tak potrzebne było dzielenie zaklęć na kierunkowe, rozpryskowe i kołowe oraz włączanie wszędzie sił poszczególnych żywiołów? Powoduje to niezły galimatias i raczej wrażenie przesytu oraz bałaganu niż zadowolenia z wielu dostępnych możliwości. Poza tym, w wielu wypadkach tak naprawdę nie wiesz, co konkretnie ci dało inwestowanie bonusowych punktów w daną umiejętność i jak to wpływa na samą walkę. **Nie mówiąc już o tym, że samo korzystanie ze zdolności jest po prostu upiorne, a ich „przełączanie" w czasie walki w zasadzie niemożliwe.** Nie ma to jednak jak banalnie prosty oraz skuteczny system walki w DIABLO II, który pozwalał ci na bezstresowe i błyskawiczne stosowanie zaawansowanych kombinacji zaklęć oraz zdolności w czasie bitwy.



Gra zawsze informuje, czy w skrzyni, beczce lub stosie książek jest coś ciekawego



Deathknight – towarzysz twej podróży – również podlega rolplejowemu rozwojowi



W miastach znajdziesz ludzi, którzy zaoferują ci wykonanie ciekawych zleceń

tekst: Jacek „Randall" Piekara





Bardzo spodobała mi się specjalna zdolność o nazwie Summoning Dolls. Otóż jeśli gdziekolwiek znajdziesz laleczkę wyobrażającą potwora, to możesz za jej pomocą przyzwać następnego towarzysza. Na przykład szkieleta lub demona. Po rozwinięciu umiejętności należących do drzewka Summoning Dolls możesz podnieść wartości cech tego nowego kompana lub obdarzyć go specjalnymi zdolnościami. W rzeczywistości nie jest to zdolność, w którą warto byłoby inwestować (chociaż taki przyzwany towarzysz przydaje się choćby po to, aby wziąć na siebie pierwszy impet przeciwników), ale sama propozycja na pewno jest ciekawa oraz oryginalna.

Nowe zdolności specjalne poznajesz dzięki znalezionym w podróży księgom. Możesz także odbyć szkolenie u odpowiednio wyedukowanych instruktorów. **To jest konieczne, aby w ogóle otworzyło się „drzewko" danej zdolności!** Potem będziesz zdolność rozwijał przez inwestowanie w nią bonusowych punktów, lecz aby możliwość się w ogóle pojawiła, potrzebna jest księga bądź nauczyciel. Bardzo interesująca jest opcja, umożliwiająca cofnięcie podjętej decyzji i odzyskanie zainwestowanych w daną umiejętność punktów bonusowych. Niestety, za przeprowadzenie takiej operacji trzeba zapłacić.

Magia

Magia pełni w BD bardzo dużą rolę. Masz pełną swobodę w odkrywaniu coraz nowszych oraz potężniejszych zaklęć. Możliwości w BD jest wręcz bez liku. Szamańska magia natury oraz pogody, magia ciała, magia żywiołów... Mogą to być czary ofensywne, które zostały podzielone ze względu na sposób uderzania (jedna osoba, grupa itp.) oraz ze względu na charakter wykorzystanych żywiołów (ogień, woda, powietrze, ziemia), ale również czary ochronne lub lecznicze. Będziesz mógł też swoich wrogów oślepiać, spowalniać, morfować (czyli zmieniać ich w słabsze kreatury), zatruwać, a przyjaciół i siebie skutecznie leczyć. **Niestety, korzystanie z magii jest sztuką kosztowną, więc dobrze jeśli bohater zajmujący się nią umie jeszcze coś poza tym** (na przykład skutecznie strzelać z łuku). Pewnego rodzaju zdolnością magiczną jest również alchemia, umożliwiająca, po pierwsze, otrzymywanie magicznych mikstur ze znalezionych surowców (ziół, kwiatów, korzeni itp.), a po drugie, łączenie jednych likworów z innymi, aby otrzymać mieszanki jeszcze skuteczniejsze.

Walka

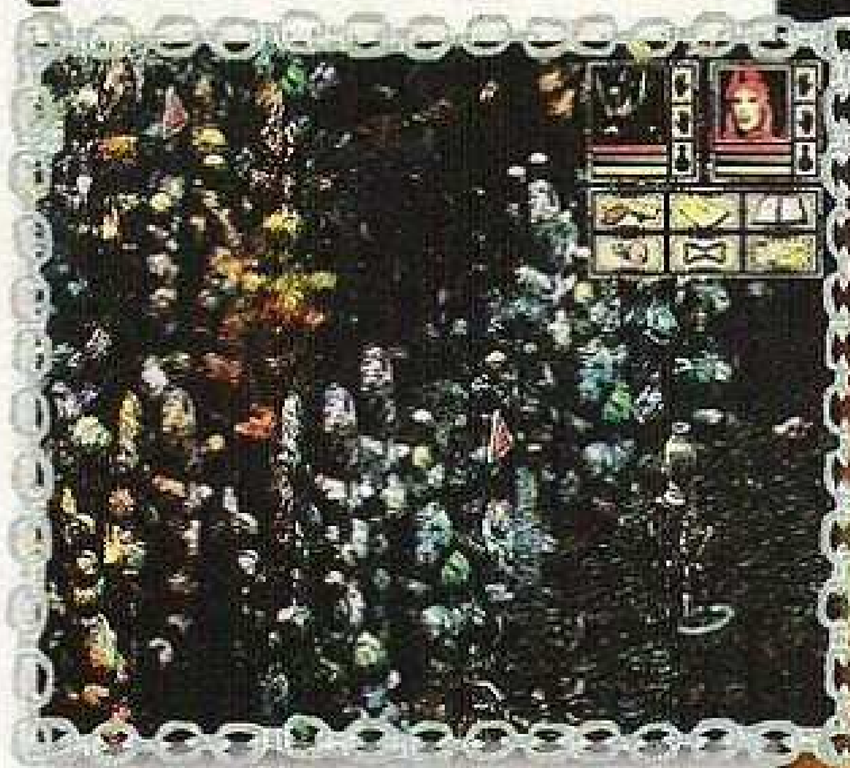
Bitwy przebiegają w czasie rzeczywistym, ale masz okazję w każdej chwili skorzystać z przycisku Spacji, powodując zatrzymanie toku akcji. Jednak, choć rozwiązanie to nieco pomaga w ewentualnej zmianie stylu walki, to nie na tyle, aby bijatyki stały się klarowne. Kiedy jest wielu przeciwników, najczęściej nie wiadomo, kto kogo atakuje, za ile punktów i w jaki sposób. Przydałby się po prostu przycisk spowalniający czas, tak jak to zrobiono np. w „łatce" do LIONHEART. **Nie mówiąc już o tym, że do BEYOND DIVINITY** z jej ogromnym bogactwem opcji (zwłaszcza czarodziejskich) znacznie lepiej pasowałby tryb walki turowej.

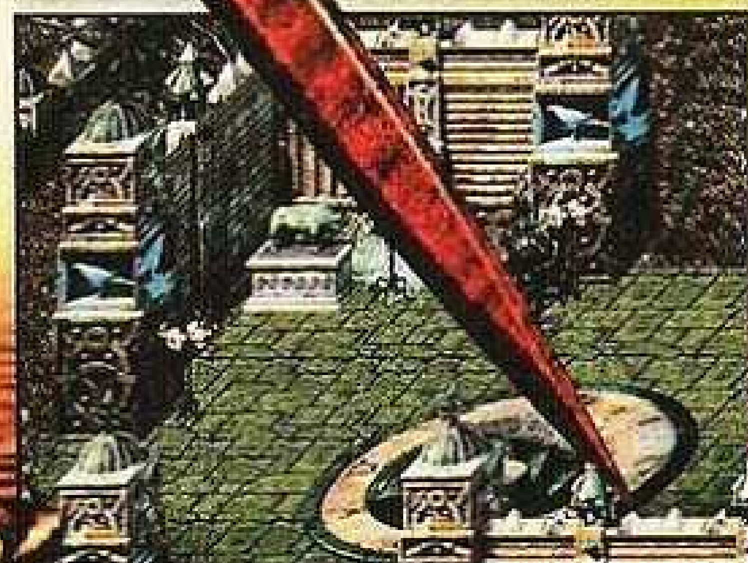
Wartość artystyczna

Na plus autorom programu należy zapisać, że wszystkie sekwencje dialogów są wypowiadane przez aktorów. W dodatku głosy w większości przypadków dobrano całkiem trafnie, a niektóre postacie zostały przedstawione wręcz kapitalnie. Gorzej jest z muzyką oraz efektami dźwiękowymi. Tu niczym szczególnym twórcy nie zaimponowali, chociaż zaletą muzyki jest to, że nie stara się nad grą dominować.

Fatalnie natomiast przedstawia się sprawa grafiki. **Nawet w rozdzielczości 1600x1200 tekstury się rozpadają, a niemal wszystkie przedmioty są rozmyte i nieostre.** Najlepiej widać to w dużym zbliżeniu, natomiast po oddaleniu kamery błędy te na szczęście tracą nieco na znaczeniu. Nie zmienia to jednak faktu, że cała scenografia gry jest utrzymana w brudno-szarych odcieniach i generalnie sprawia nieprzyjemne wrażenie. W porównaniu z SACRED, w którą miałem okazję niedawno grać, jest to różnica co najmniej klasy, a dotyczy ona nie tylko artystycznego wrażenia, ale również technicznego przygotowania detali.

Powiedzieć, że BEYOND DIVINITY mnie nie zachwyciła, to mało. Ta gra po prostu nuży. Ani nie zainteresowałem się przygodą, ani nie zachwyciłem nastrojową scenografią, czy nie zafascynowałem się szczególnie przerażająco przedstawionymi potworami. Do tego dochodzą błędy w przygotowaniu interfejsu i to na podstawowym, dość kompromitującym poziomie. Krótko mówiąc: zagraj w BEYOND DIVINITY, tylko jeśli naprawdę nie masz co robić w życiu. Ja zrobić to musiałem, ty jesteś w szczęśliwszej sytuacji, gdyż masz wybór...





W miastach najczęściej jest bezpiecznie, chyba że sam rozpętasz awanturę...



Na obrzeżach wiosek można napotkać niespodziewanie bardzo groźne monstra

Beyond Divinity 3+

Role-playing

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 900 MHz, 128 MB RAM, 1.5 GB HDD
- cena 99.90
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- Larian / CD Projekt
- www.beyond-divinity.com

+	–
Długi czas gry, szczegółowy rozwój herosa, dużo rolplejowych opcji	Grafika, niewygodny system walki, nuda

Grafika 3 | Dźwięk 4 | Frajda 3

Rozbudowany RPG z ogromną liczbą możliwości. Smucą rażące błędy w postaci miernego systemu walki oraz kiepskiego interfejsu

COUNTER-STRIKE CONDITION ZERO

Grafika przeszła drobne kosmetyczne poprawki, jednak nie na wiele się to zdało. Na szczęście zabawa wciąż jest przefajna

Żeby pchnąć do sklepów kilkuletni mod, trzeba mieć niezły tupet. I dobrych marketingowców

tekst: Maciej „Fantazyoosh" Waszkiewicz

Valve, Gearbox, Ritual i Turtle Rock Studios – CONDITION ZERO przebył długą drogę, nim trafił wreszcie na sklepowe półki. Trzykrotna zmiana developera nie wróży grze najlepiej, a powodów takich zawirowań można się tylko domyślać. Fakt, przystosowanie kilkuletniego COUNTER-STRIKE'A musi być niełatwym zadaniem. Czy cel został osiągnięty? Zważywszy że Sierra zdecydowała się wreszcie wydać grę, można było mieć pewne złudzenia.

NIE GRAFA ZDOBI CS'A

Odpalenie pierwszej misji jednych przyprawi o mały szok, drugich pozbawi resztek złudzeń. CONDITION ZERO to żadna nowa jakość. **Gra wygląda i brzmi niemal identycznie jak oryginalny COUNTER-STRIKE i działa w oparciu o lekko zmodyfikowany engine HALF-LIFE'A, który z kolei w prostej linii wywodzi się z silnika QUAKE'A 2!** I niestety tę ponad sześcioletnią tradycję czuć na kilometr. Słabe, rozmazane tekstury, niedokładne modele postaci, niemal zerowa gra świateł, prosty design poziomów – silnik gry zestarzał się bardzo i zwyczajnie nie ma prawa konkurować czy choćby zbliżyć się do graficznych killerów pokroju FAR CRY. To po prostu ubiegłe millennium. Pamiętaj o tym, szczególnie jeśli ma być to twój pierwszy kontakt z COUNTEREM. Zostałeś ostrzeżony. A teraz spróbuj na chwilę zapomnieć o dziadowskiej oprawie, tak jak nie pamiętają o niej te setki tysięcy graczy z całego globu, które każdego dnia spotykają się na serwerach, by wspólnie grać i celebrować tę najpopularniejszą strzelaninę sieciową świata. Bo kiedy zaakceptujesz przestarzałą technologię, odkryjesz jedną z najbardziej złożonych, wymagających i zarazem rajcujących pozycji ostatnich lat. **Założenia rozgrywki są proste – przeciwko sobie stają dwie drużyny: terroryści i antyterroryści.** Ci pierwsi mają za zadanie podłożyć bombę w określonym punkcie mapy, utrzymać zakładników, zabić eskortowanego przez antyterrorystów VIP'a itp. Antyterroryści z kolei mają pokrzyżować tym złym plany poprzez rozbrojenie ładunku czy odbicie zakładników. I tak przez kilka, kilkanaście, kilkadziesiąt rund – do znudzenia, przy czym jedna akcja trwa zwykle kilka minut. Po rozegraniu serii starć, warto odwrócić role i stanąć po drugiej stronie barykady. Za uśmiercanie oponentów, rozbrojenie bomby, wygranie potyczki i inne zasługi otrzymuje się pieniądze, za które na początku następnego starcia można zakupić broń (multum wiernie oddanych 'pukawek), dodatkową amunicję, zawsze przydatne granaty, kevlarową kamizelkę i hełm czy rzadziej używane gadżety w rodzaju noktowizora. Wachlarz dostępnego sprzętu jest bardziej niż zadowalający i upłynie naprawdę sporo czasu, zanim nauczysz się władać każdą z proponowanych giwer. Dokładnie, CS to trudna gra – by odnosić sukcesy w walce z innymi ludźmi, konieczne są długie tygodnie (miesiące) treningów. Przy czym każdy zdobyty frag cieszy niepomiernie bardziej niż w takim np. UT2004. Tu liczy się wszystko – doskonała znajomość mapy, opanowanie, zmysł taktyczny i technika walki. Każde nowe doświadczenie procentuje w przyszłości – ot, choćby moment, w którym załapiesz, że walcząc w półdystansie warto kucnąć przed oddaniem strzału – zmniejszy to rozrzut kul, a i ty sam staniesz się trudniejszym celem.

Jednak CONDITION-ZERO, oprócz wszystkich dobrodziejstw jakie niesie COUNTER-STRIKE, oferować miał tryb dla samotnego gracza. Nie tyle trening, co rozbudowaną, naładowaną akcją przygodę. W tym momencie gra zaczyna zawodzić. Ale na początek coś miłego.

MIŁE ZŁEGO POCZĄTKI

Wrzucone do gry boty spisują się znakomicie i stanowią największy atut nowego wcielenia COUNTER-STRIKE'A. Nie mają problemów z nawigacją na mapie, bardzo rzadko zdarza im się „głupieć", świetnie radzą sobie nawet w skomplikowanych fragmentach poziomu. Potrafią komunikować się z resztą drużyny, przyjmują również twoje rozkazy, co nie znaczy jednak, że zawsze je wykonają. **Dodatkowo, dość mocno różnią się między sobą – każdy z nich posiada ulubioną broń, nieco odmienne schematy zachowań, styl walki itp.** Twoi wirtualni sprzymierzeńcy są na tyle rozwinięci, że bez większych problemów potrafią sprawnie doprowadzić akcję do końca, nawet po twoim zejściu. Ogólnie jest więc bardzo dobrze – boty w CONDITION ZERO są doskonalsze niż najlepsze amatorskie produkcje tego typu przeznaczone do oryginalnego CS'a.






Przed ruszeniem do boju należy zakupić potrzebny sprzęt


Ważne jest działanie zespołowe i wzajemne ubezpieczanie się


Cały czas należy starać się obejmować wzrokiem jak największy obszar pola walki


Jak najszybciej należy zabezpieczyć punkty, w których terroryści podkładają bomby

Po wygraniu starcia otrzymujesz punkty, za które możesz werbować do swojego teamu lepszych zawodników tak, by poradzili sobie w kolejnych, trudniejszych misjach. Niestety, zrezygnowano z koncepcji rozwoju członków naszego zespołu poprzez podnoszenie ich statystyk. Wielka szkoda, bo taki eRPeGowy patent z pewnością tchnąłby nieco świeżości w – jakby nie patrzeć – dość skostniały schemat zabawy. Szkoda. **Kolejna wtopa to niemal kompletny brak jakiejkolwiek fabularnej otoczki towarzyszącej zmaganiom.** Po prostu lądujesz na kolejnej mapie, dostajesz proste wytyczne i ognia. To ma być „kampania dla pojedynczego gracza"?! Bez jaj! Czy naprawdę tak trudno było powiązać kolejne misje jakąś sensowną fabułą, wyrenderować kilka krótkich filmików czy nawet zaprogramować liczne scenki? Lata produkcji i kilkakrotna zmiana developera przyniosła raczej marne efekty. Sytuację odrobinę ratują dodatkowe cele, wymagane do zaliczenia misji – np. konieczność używania określonej pukawki, zmieszczenia się w limicie czasowym czy posłania do piachu określonej liczby przeciwników. Momentami patent ten urozmaica rozgrywkę, momentami wręcz przeciwnie, prowadzi do frustracji i ogranicza możliwość przeprowadzania akcji wg własnego planu. Słabo. Całe szczęście, że zabawa nie nudzi się zbyt szybko – poziomów jest multum, w tym takie szlagiery jak kultowe de_dust1 i de_dust2, de_aztec, de_train czy cs_office. Różnorodność map jest doprawdy ogromna – raz śmigasz po jakiejś dziurze na środku pustyni, innym razem kluczysz w wąskich korytarzach laboratoriów, jeszcze kiedy indziej zabezpieczamy starożytne ruiny czy biurowy kompleks. Wiele poziomów zostało zaprojektowanych naprawdę mistersnie – pozwalają stosować wiele taktycznych wybiegów i są świetnie zbalansowane. Zresztą trudno się temu dziwić, w końcu pracowała nad nimi cała ceesowa społeczność przez ostatnie kilka lat. **Warto zauważyć, że gdzieniegdzie zmieniono tekstury bądź dodano jakiś drobiazg – pomogło to jak Renacie Beger makijaż.** A na domiar złego w kampanii można stanąć tylko po stronie antyterrorystów. Porażka. Wspomniałem, że w CONDITION ZERO nazwy broni są fikcyjne? No to już wiesz.

KTO JEST FRAJEREM?

Naprawdę ciężko komukolwiek polecić pakiet CONDITION ZERO. COUNTER-STRIKE to mimo upływu czasu wciąż rewelacyjna gra, z którą powinien się zapoznać każdy porządny gracz. **Niemniej CS to na dobrą sprawę jedynie mod do HALF-LIFE'A, który możesz za darmo pobrać z Sieci, również jako samodzielną wersję za pośrednictwem klienta Steam.** W tym wypadku do rozpoczęcia sieciowej przygody z COUNTEREM wystarczy oryginalny CD-Key od HALF-LIFE. A nawet jeśli go nie masz, nie jest to powód, żeby wydać niemal półtorej stówy na CONDITION ZERO – w sklepach za 5 dych można dostać pakiet HL+CS, po czym poprzez Steama zassać aktualną wersję CS'a (1.6). Dla kogo więc jest CONDITION ZERO? Dla tych, którzy nie planują sieciowej kariery i chcą popykać jedynie przeciwko znakomitym botom. W tym wypadku powinni rozważyć zakup, choć nadal utrzymuję, że tryb dla jednego gracza nie spełnia oczekiwań. I nie, CONDITION ZERO nie będzie standardem na internetowych serwerach – tam wciąż króluje COUNTER-STRIKE 1.6.


Częstokroć gra wymaga, byś zdjął przeciwnika, korzystając z określonej broni


Po odpadnięciu z rozgrywki, możesz nadal śledzić poczynania obu drużyn



Deleted Scenes

Pakiet CONDITION ZERO zawiera również pewną ciekawostkę. Jest nią moduł Deleted Scenes. Pod tajemniczą nazwą kryje się niedokończony projekt rozbudowanej gry dla pojedynczego gracza, opierającej się o mechanikę COUNTER-STRIKE. Jest fabuła, są scenki, jest szybka akcja i zadania przywodzące na myśl współczesne shootery. Niestety, projekt został zarzucony, a to, co zostało, służy raczej do oglądania niż grania. Niemniej jednak, w ten sposób dostaliśmy namiastkę tego, jak mógłby wyglądać CONDITION ZERO, gdyby producent i wydawca wiedzieli, czego właściwie chcą. Cóż, może kiedyś się jeszcze doczekamy...

Counter-Strike: Condition Zero — 3+

FPP

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 96 MB RAM
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Turtle Rock Studios / Cenega Polska**
- www.cs-conditionzero.com

cena 149.90

+ Znakomite boty, wciąż wysoka grywalność

– Przestarzała oprawa, plytki i niedopracowany tryb single-player

Grafika 3 | Dźwięk 3+ | Frajda 5

Kultowy, wciąż grywalny tytuł, masa niespełnionych obietnic i przedpotopowa oprawa. **W sumie – bezczelny skok na kasę**


Znakomite, dające multum możliwości mapki to jedna z największych zalet CS'a

BAD BOYS II™

„Niegrzeczni chłopcy" powinni dostać porządne lanie za taki kiepski debiut...

Helikopter czy nie helikopter, na kałasznikowa nie ma mocnych!



Chciałem w spokoju obejrzeć koncert w TV, to jacyś goście z giwerami władowali mi się na chatę. Wyrwałem chwasty



Wkurzony poszedłem posłuchać trochę uspokajającej muzy, ale jakiś oszołom zaatakował mnie giwerą większą od niego samego



Postanowiłem pójść do restauracji, żeby wrzucić coś na ząb. Znowu debile wparowały z pukawkami na salę. I jak policja ma nie być agresywna?

Fabuła BAD BOYS 2 jest dość sztampowa. Przestępcy chcą zrobić dużą forsę na handlu narkotykami. Ty zaś masz za zadanie ich powstrzymać. Przepis na BAD BOYS 2 wygląda mniej więcej tak: tona amunicji, kilkuset bandziorów, mnóstwo przekleństw, parę wiaderek z krwią, kilku przekupnych gliniarzy, odrobina humoru, a całość obficie okraszona eksplozjami.

Bohaterami BAD BOYS 2 są czarnoskórzy detektywi Mike Lowrey i Marcus Burnett – podobnie jak w filmie. Z wyglądu nie przypominają filmowych pierwowzorów, choć zachowują się i mówią podobnie. Gra po same brzegi wypełniona jest specyficznym „trash talkiem", który jednym przypadnie do gustu, a u innych wywoła niesmak.

Akcję w BAD BOYS 2 obserwujesz zza pleców sterowanej postaci. Gry TPP często mają problemy z szalejącym obrazem, co jednak da się zniwelować dzięki możliwości kontroli kamery bądź dzięki nadaniu jej odrobiny inteligencji. W BB2 nie znajdziesz żadnej z tych rzeczy. Kamera robi, co tylko zechce. Jedyną okazję to oglądania świata z widoku FPP stanowi wychylanie się zza przeszkody.

Rozgrywka nie jest zbyt dynamiczna. Przeciętna potyczka wygląda tak: zajmujesz jedno z wyznaczonych miejsc, następnie wychylasz się i strzelasz do ustawiających się na pozycjach wrogów. Jeśli nie zdołasz wystrzelać przestępców w określonym czasie, zatrzymają się oni we wcześniej ustalonych miejscach i zaczną do ciebie strzelać. **Byś nie musiał w ogóle korzystać z zawartości czaszki, na ekranie zaznaczone są wszystkie dogodne pozycje strzeleckie.** Gra traktuje cię jak idiotę.

Arsenał dostępnych broni prezentuje się klasycznie. Obok podstawowego wyposażenia w postaci pistoletów kalibru .45 znajdziesz: 12 Gauge Shotgun, Spaz Automatic Shotgun, Easy 9mm SMG, AK-47 oraz kilka innych. Razem 12 różnych pukawek. W trakcie trwania misji możesz mieć przy sobie pistolet plus jednego gnata z wyższej półki – dość rozsądnie.

Niewątpliwym plusem BAD BOYS 2 jest interaktywne otoczenie. Praktycznie wszystkie elementy wyposażenia można zniszczyć – telewizory, butelki z trunkami, akwaria, wiatraki pod sufitem, wieże stereo czy szyby. Jednak jeśli liczyłeś na jakieś łamigłówki czy manipulowanie przedmiotami, czeka cię rozczarowanie. Gra wzorowana jest na strzelaninach, w które można bawić się na automatach – tyle że BAD BOYS 2 nie oferuje takiej grywalności.

BAD BOYS 2 to program o bardzo krótkiej żywotności. Całość składa się z 15 etapów połączonych ze sobą krótkimi przerywnikami filmowymi marnej jakości. Po każdej planszy przychodzi czas na podsumowanie dokonań gracza. Na plus liczą się znalezione dowody oraz rozbrojeni przestępcy, na minus wykonane egzekucje oraz mienie zniszczone podczas akcji. **Jeśli dobrze się spisałeś, w nagrodę odblokowujesz akta przestępców, statystyki broni oraz cheaty.** Niektóre z nich mogą cię rozbawić, ale nie mają znaczącego wpływu na przebieg rozgrywki.

Autorom nie udało się nakłonić ani Willa Smitha, ani Martina Lawrence'a do podłożenia głosów pod swoje postaci. Na szczęście anonimowe zastępstwo spisuje się całkiem nieźle. Muzyczka lecąca w tle nadaje grze odrobinę filmowego klimatu.

BAD BOYS 2 sprawia wrażenie gry niedokończonej, bez ambicji czy pomysłu. Nie dość, iż tytuł jest w 100% liniowy, to czas potrzebny na jego ukończenie oscyluje wokół 5 godzin. Brzmi to jak żart, ale takie są fakty. To chyba miał być tylko gadżet związany z filmem, tylko daty premier mocno się rozminęły.

Oprawa techniczna prezentuje się przyzwoicie – obok humoru to jeden z niewielu elementów ratujących BAD BOYS 2 przed całkowitą klęską. **Nie zmienia to faktu, iż BAD BOYS 2 nie jest nie warta swojej ceny.** Lepiej przeznaczyć tę stówę na cele charytatywne.



Bad Boys II — **3**

Strzelanina

Wymagania sprzętowe: Procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD

cena 119.90

Gra na platformy: PC

☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**

Empire Interactive / Cenega Poland

www.blitzgames.com/badboys2

\+ Humor, udźwiękowienie, możliwość rozwalenia otoczenia...

\- Liniowość, zabawy starcza na 5 godzin, szalejąca kamera

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 2+

Nieudolna próba stworzenia strzelanki typu MAX PAYNE. Z wyglądu zjadliwa, ale w akcji bardzo cieniutka



tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

STARSKY & HUTCH



Efektowny skok sprawia, że serial trzyma w napięciu. To niemal pewny wzrost oglądalności... chyba że Starsky i Hutch wylądują na dachu. Glinociapy suxx!

Gra STARSKY & HUTCH ukazała się na świecie we wrześniu ubiegłego roku. Prawa do jej dystrybucji na terenie Polski przejęła warszawska Cenega. Pewnego jesiennego dnia zaskoczyła graczy informacją, że program rozpocznie nową serię „kioskowych czasopism", która będzie konkurencją dla popularnej eXtra Gry. Od tego czasu minęło pół roku...



Starsky i Hutch wciąż żyją. W chwili obecnej próbują rozkręcić własny serial sensacyjny. Opowiada on o parze gliniarzy, poruszających się po mieście czerwonym Fordem Gran Torino i polujących na niebezpiecznych bandytów. Producenci podzielili go na trzy sezony, a każdy z nich na siedem odcinków (poziomów). Trzeba zrobić wszystko, by publiczność nie zasnęła przed telewizorem!

Na pierwszy rzut oka gra jest lekko udziwnioną samochodówką z możliwością strzelania do różnej maści celów. W każdym z epizodów gracz bryka bryką po mieście, starając się dopaść uciekającego informatora, złodzieja czy mafioza. Ściga ich po ulicach Bay City, wielkiego miasta pełnego zatłoczonych autostrad i wąskich uliczek. Zwiedza okolice portu, wielkie parkingi, autostradę, a także kilka sklepów, przez które da się „niechcący" przejechać samochodem. Wpada w poślizgi, zderza się z latarniami, skacze z ramp i powoduje gigantyczne wypadki. Staje się też mimowolnym świadkiem zaskryptowanych wydarzeń. Przykładowo, zawsze w tym samym miejscu wielka ciężarówka wpada w poślizg, a dwa policyjne wozy zderzają się czołowo, zamieniając w kulę ognia. Należy przewidzieć to zdarzenie i prześliznąć się bokiem, w przeciwnym wypadku przestępca ucieknie.

Gwiazdy serialu policyjnego poszukiwane! Jesteś młody i masz prawo jazdy? Dzwoń!

Prócz samej jazdy gracz musi też strzelać. Bandytów można bowiem zatrzymać w jeden sposób – mozolnie niszcząc ich wóz. Zabawę ułatwia specjalny celowniczek, automatycznie namierzający cel. Tyle że wróg nie jest jedynym obiektem, do którego należy strzelać. Po bokach trasy pojawiają się bandyci, czasem trzeba też rozwalić jakąś barierkę czy pudło, bądź strzelić w sygnalizator, by zmienić światło z czerwonego na zielony i w ten sposób uniknąć wypadku. Co kilkaset metrów nad ziemią wiszą bonusy. Ich zestrzelenie czasowo dopala wóz, podwaja siłę strzału, zwiększa przyczepność bądź wywołuje specjalne akcje, np. gigantyczną eksplozję. Widzowie to kochają!

Właśnie, widzowie. Najważniejszym elementem ekranu jest specjalny licznik, obrazujący ich zadowolenie. Niestety, maleje ono z sekundy na sekundę. W dodatku obniża je wrąbanie w słup, przechodnie czy wóz przypadkowego „przejezdnia". Aby się odkuć, gracz strzela do ściganych, zderza się z ich wozem, chwyta specjalne power-up'y, ślizga się i skacze, a także wywołuje wspomniane akcje specjalne. Trzydziestometrowy skok nad płonącą ciężarówką na pewno spodoba się widzom!

Tyle że produkt firmy Gotham Games zestarzał się, leżakując sześć miesięcy na półce prezesów Cenegi. Dało się to we znaki zwłaszcza szacie graficznej programu. Samo miasto jest co prawda duże i zróżnicowane, niestety samochodom brakuje szczegółów, a tekstury pachną konsolami. Również wybuchy wyglądają mocno nieświeżo. Nieco lepiej wypada ścieżka dźwiękowa, pełna szalonych melodii z 70. W pracach nad dubbingiem komiksowych przerywników, wyświetlanych między epizodami, wzięło udział kilku aktorów, którzy przed laty grali w serialu.



Magazyn GAME4U debiutuje całkiem przyzwoicie. Ma też bardzo ambitne plany ekspansji – w następnym numerze pojawi się klasyczna zręcznościówka DIVINE DIVINITY, prequel opisywanego w tym numerze BEYOND DIVINITY. Tym samym bój na gry między CD Projektem a Cenegą może okazać się jednym z najciekawszych widowisk branżowych 2004 roku. Oby tylko zyskali na tym gracze!

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Starsky & Hutch

4-

Akcja + wyścigi

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 500 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD
- cena 26.99
- **Gra na platformy:** PC, PS2, Xbox, GCN
- ☒ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Gotham Games / Cenega Polska**
- www.empireinteravtive.co.uk

+	–
Dużo szybkiej jazdy po mieście, mnóstwo wybuchów i kaskaderki	Bardzo przeciętna grafika, długi czas wczytywania poziomów

Grafika	Dźwięk	Frajda
3+	4	4-

Debiut nowej serii wydawniczej Cenegi. Jako Starsky i Hutch jeździsz po mieście i rozwalasz samochody przestępców

Zobacz film...

Dave Starsky i Ken Hutchinson rozwiązywali sprawy kryminalne w latach 70. Ćwierć wieku później wrócili na duży ekran. „Starsky i Hutch" Anno Domini 2004 to zwariowana komedia sensacyjna, w której dwóch totalnie niedobranych gliniarzy ściga bossa narkotykowego z Bay City. Pomagają im w tym dwie seksowne cheerleaderki oraz dziwaczny informator. Film odniósł w USA olbrzymi sukces, deklasując wypuszczonego jednocześnie „Hidalgo" z Viggo Mortensenem. Nic dziwnego, obfituje w zwariowane gagi, natrząsające się z kultury lat 70., szybkie pościgi samochodowe oraz kaskaderskie popisy na najwyższym poziomie.





W czasie pościgu gracz demoluje przypadkowo napotkane samochody. Widzowie nie lubią piratów drogowych, więc oglądalność spada na ryj...

Osada zabezpieczona murami jest trudniejsza do zdobycia. Poza tym wrogowie nie mogą wtedy rozbiec się po swoim mieście, atakując niemal bezbronnych rolników oraz robotników

No Man's LAND
Fight For Your Rights!

Era kolonizacji Ameryki była i jest wdzięcznym tematem wielu gier. Także i tej opisywanej poniżej...

tekst: Jacek „Randall" Piekara

Krzyki przerażonych squaw, dym wzbijający się w niebo z płonących tipi, indiańscy wojownicy biegnący do ataku z maczugami w dłoniach... I maszerująca spokojnie angielska piechota. Z przodu żołnierze uzbrojeni w bagnety i karabiny. Z tyłu suną armaty, bezlitośnie plując ołowiem ze stalowych gardzieli. Nie ma litości dla czerwonoskórej hołoty! Zwycięstwo będzie nasze!

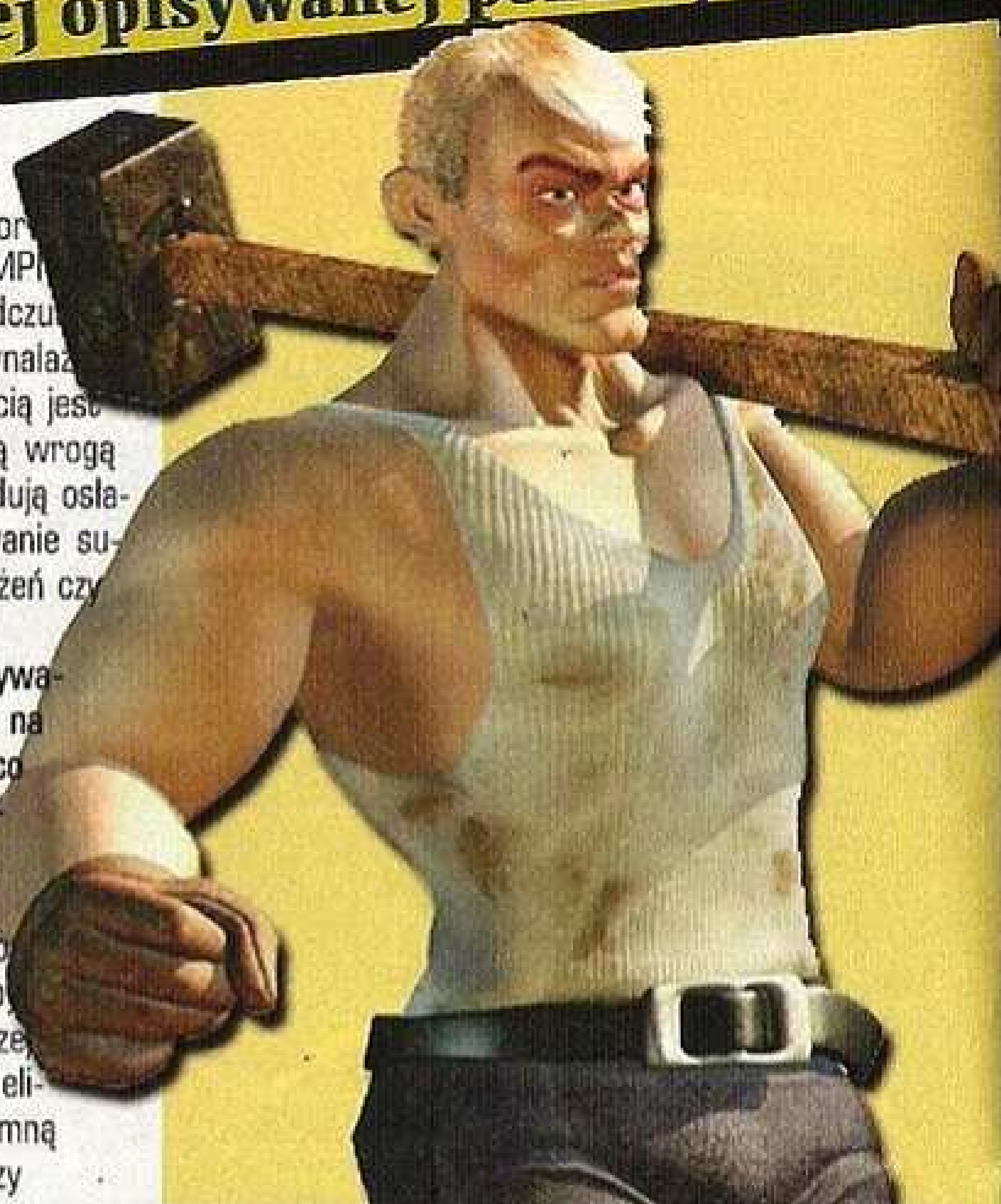
NO MAN' S LAND pozwala ci cofnąć się do epoki podboju Ameryki, który to podbój przez jednych uważany jest za świadectwo niezwykłego bohaterstwa osadników i żołnierzy, a przez innych za dowód barbarzyństwa europejskiej cywilizacji, która wycięła niemal w pień rodzimych mieszkańców tych ziem. Niezależnie, jakie masz zapatrywania na ten temat, będziesz mógł pokierować bądź Indianami, bądź europejskimi kolonizatorami. Do wyboru w sumie jest aż sześć stron konfliktu.

Typowo eRTeeSowo

Schemat rozgrywki jest niemal identyczny jak w większości RTS'ów nawiązujących do serii AGE OF EMPIRES. Twoim zadaniem jest wybudowanie silnej gospodarczo osady, dokonanie ulepszeń dotyczących ekonomii oraz militariów i w końcu poprowadzenie dobrze wyekwipowanej armii na wroga. Gospodarka NML jest oparta na trzech surowcach: żywności, drewnie oraz złocie. **Jednak autorzy zdecydowali się zastosować pewien kontrowersyjny manewr i ograniczyć możliwość upraw.** Ma to szczególne znaczenie z uwagi na fakt, że żywność jest najważniejszym surowcem i w zasadzie wszystkie jednostki można rekrutować tylko, kiedy posiada się jej odpowiednią ilość. Ograniczenie to osiągnięto w bardzo prosty sposób: pola mogą powstawać tylko na przystosowanych do tego gruntach, a każdy z nich dysponuje określonym limitem zbiorów. Podobnie rzecz się ma w wypadku kopalń złota. Natomiast drewno zdobywasz, wyrąbując lasy, i tu jesteś ograniczony tylko liczbą znajdujących się na mapie drzew (a tych jest zwykle dużo).

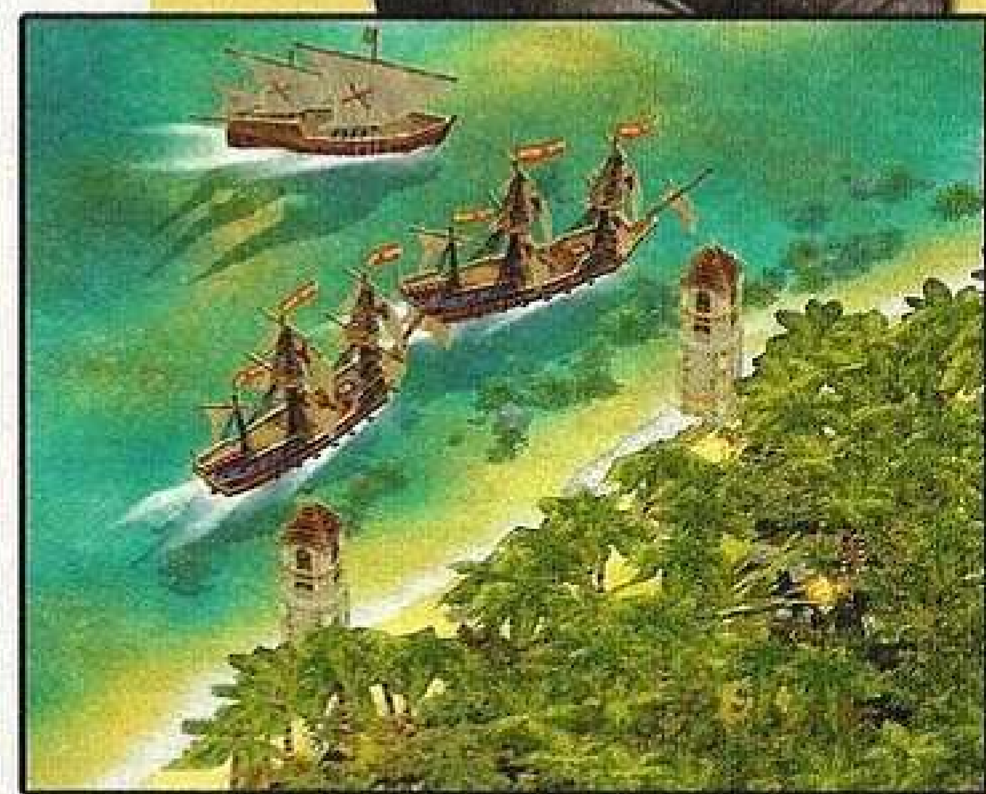
Każda z frakcji ma możliwość dokonywania wynalazków usprawniających ekonomię (tempo wydobycia surowców) oraz militaria (większa siła oraz zasięg rażenia, coraz lepsze pancerze, uzbrojenie farmerów w karabiny i umożliwienie im jazdy konnej, zwiększony zasięg zwiadu wież strażniczych itp). Nie jest tych wynalazków tak wiele jak w rekor dowym pod tym względem AGE OF EMPI RES II, ale wystarczająco dużo, by odczu różnicę po wprowadzeniu tychże wynalaz ków w życie. Interesującą możliwością jest dokonywanie odkryć, które sabotują wrogą gospodarkę lub siły militarne. Powodują osłabienie budynków, wolniejsze zdobywanie surowców, zadawanie mniejszych obrażeń czy zmniejszenie liczby punktów życia.

Wszystkie jednostki militarne zdobywają punkty doświadczenia i awansują na następne poziomy doświadczenia, co powoduje, iż stają się bardziej wytrzymałe (więcej punktów życia) oraz zadają groźniejsze obrażenia. Jednak standardowe oddziały nie jest łatwo utrzymać przy życiu na tyle długo, aby zdołały się porządnie rozwinąć. Inaczej rzecz się ma, jeśli chodzi o jednostki elitarne. Dysponują one zwykle ogromną liczbą punktów życia (nawet 10 razy większą niż zwykły żołnierz) oraz pewnymi uzdolnieniami specjalnymi, np. umiejętnością wysadzania w powietrze wrogich budynków...



Jak z myśleniem, chłopie?

Nie od dzisiaj i nie od wczoraj wiadomo, że bolączką RTS'ów jest Sztuczna Inteligencja. I chodzi nie tylko o kierowanie przez komputer wrogimi wojskami, ale również o prawidłowo napisane skrypty sterowania wojskami gracza przez program. **Do NML można mieć w tym wypadku trochę zastrzeżeń.** Po pierwsze, oddziały wroga przeprowadzają ofensywę zawsze tymi samymi trasami i nie szukają najsłabszych punktów oporu. Po drugie, wróg nie koncentruje sił, ale wysyła oddziały falami, co ułatwia



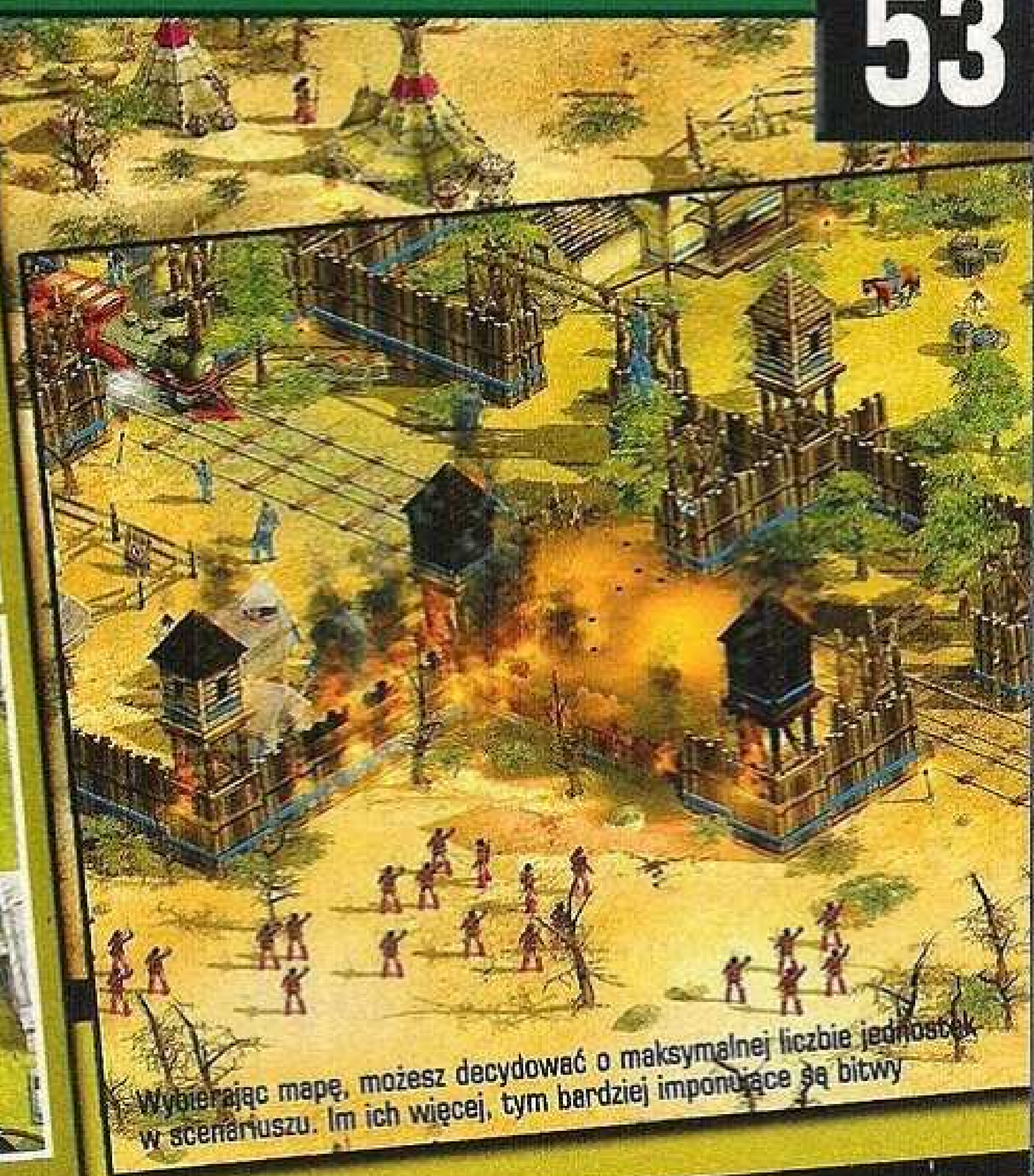
Walka o podbój Ameryki toczy się również na przybrzeżnych wodach...

Chora cena!

W Polsce tylko firma CD Projekt stara się konsekwentnie prowadzić przychylną klientowi politykę cenową. Inni dystrybutorzy różnie radzą sobie z prośbami graczy o wypuszczanie na rynek tańszych produktów. Jednym z niechlubnych przykładów może być właśnie przypadek recenzowanej obok gry NO MAN'S LAND, wprowadzanej do polskich sklepów przez firmę Cenega. Niestety, w dzisiejszych czasach wyznaczenie ceny 120 złotych za tytuł średnij jakości (na Zachodzie przeciętna ocena wynosi 51%) nie może być nazwane inaczej jak zaproszeniem komputerowych piratów do wspólnej zabawy. Ciekawe, czy z okazji wejścia Polski do Unii Europejskiej doczekamy czasów, gdy gry będą w Polsce tańsze niż na zachód od Odry. Pewno sporo jeszcze wody w tejże Odrze musi upłynąć... Ale pomarzyć warto!



Hiszpańska flota przygotowuje się do obrony wybrzeża (1), europejscy koloniści rozprawiają się z indiańską osadą, atakując chatę szamana (2), kowboje walczą o przetrwanie swego saloonu (3), a amerykańska flagę powiewa zwycięsko (4)



Wybierając mapę, możesz decydować o maksymalnej liczbie jednostek w scenariuszu. Im ich więcej, tym bardziej imponujące są bitwy

obronę. Gorzej, zawsze daje się sprowokować. i jeśli go zaczepisz, a potem uciekniesz, możesz „podprowadzić" przeciwnika pod najsilniejsze punkty obrony. Po trzecie, komputer nie zawsze daje sobie radę z wypełnianiem twoich rozkazów. Owszem, możesz ustawiać oddziały w formacje, ale nie do końca przynosi to takie efekty, jakby można sobie życzyć (zwłaszcza przy maszerowaniu w formacji). Po czwarte, twoje wojska zachowują się gorzej niż idiotycznie przy ustawieniu im charakteru zachowania na „ofensywny" lub „defensywny". W pierwszym wypadku rozbiegają się na wszystkie strony i gnają w amoku za przeciwnikiem, a ty w kilka sekund możesz zamienić karną armię na rozrzuconą na połowie mapy hołotę. Z kolei tryb defensywny powoduje co prawda, że jednostki stoją w miejscu, ale za to bronią się tylko te, które zostały bezpośrednio zaatakowane! A więc żołnierz nie będzie reagował, kiedy łoją jego kumpla obok, póki sam nie dostanie po głowie! Dwie bezpieczne opcje to ustawienie trybu zachowania na „hold position" lub „defend area" (zależy od tego, jakimi wojskami dysponujesz i jakiego obszaru bronisz).

Grafa, muza, takie tam...

Jeśli chodzi o warstwę mulitimedialną, to NML prezentuje się naprawdę nieźle. **Plusami są ładna, czytelna grafika oraz duże zróżnicowanie scenograficzne w zależności od tego, którą z frakcji decydujesz się kierować.** Cieszy też, że do boju przygrywa ci muzyka charakterystyczna dla danej nacji (zwłaszcza zabawne są westernowe melodyjki). Możesz przybliżać lub oddalać obraz, ale nie ma obrotu kamery.

W NML **weźmiesz udział w trzech kampaniach lub pokierujesz dowolnie wybraną frakcją na odrębnych mapach.** Istnieje możliwość tworzenia własnych scenariuszy. Przygotowano sporo ciekawych opcji dla rozgrywki wieloosobowej. Dostaniesz możliwość walki w trybie Deathmatch, Cooperative i King of the Hill, a także na specjalnie zaprojektowanych mapach, gdzie twoim zadaniem jest zbudowanie sieci kolejowej lub też przeszkodzenie w tym przeciwnikom.

NML nie jest programem, który zrewolucjonizuje historię RTS'ów. Na Zachodzie grę tę przyjęto wręcz chłodno, koncentrując się na jej wadach. Tymczasem jest to całkiem sprawnie przygotowany program o ładnej, dopracowanej grafice oraz wielu interesujących opcjach.

No Man's Land

4

RTS

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 900 MHz, 128 MB RAM, 1.2 GB HDD
- **Gra na platformy:** PC
  ☐ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **CDV / Cenega Polska**
- **www.nomansland.com**

cena 119.90

+	–
Dynamiczna rozgrywka, 6 stron konfliktu, kilka ciekawych opcji	Kłopoty z SI, daleko od poziomu serii AoE, kompromitująca cena

Grafika 5-, Dźwięk 4+, Frajda 4

Bardzo przyzwoita gra ze środkowej półki, ale od rewelacyjnej serii AGE OF EMPIRES dzieli ją spory dystans

15 listopada 2112 roku Centrum Obserwacji Kosmicznych w Canberze otrzymało wiadomość...

MASSIVE ASSAULT

Kupować czy nie?

Jeśli podobała ci się seria BATTLE ISLE, to MASSIVE ASSAULT również powinien przypaść ci do gustu. Prosty w obsłudze oraz stosunkowo łatwy do opanowania system bitewny bardziej kojarzy się z nowoczesną interaktywną planszówką niż ze skomplikowaną strategią, pełną excelopodobnych tabel ze statystykami jednostek. Na dokładkę dostajemy całkiem przyzwoitą Sztuczną Inteligencję, dobre wsparcie sieciowe dla trybu wieloosobowego oraz wydłużający „przydatność do spożycia" edytor map. W zasadzie boli tylko spaprana lokalizacja. Ale to da się przeżyć. Powodzenia na froncie!


Z wyrzutniami rakiet nie ma żartów. Są natomiast najdelikatniejszymi z dostępnych broni

Wiadomość od Siódmej Galaktycznej Wyprawy Badawczej Wolnych Narodów o odkryciu systemu nadającego się do kolonizacji. Wielu zmęczonych niestabilną sytuacją polityczną oraz niekończącymi się ziemskimi konfliktami ludzi postanowiło wykorzystać ten fakt i w ciągu następnych kilkunastu lat emigrowało na nowoodkryte planety. Początkowo zakładano jedynie niewielkie przyczółki. Jednak z czasem pojawiły się większe osiedla, które następnie przerodziły się w stolice nowych państw, deklarując niepodległość. Bogate w złoża zasobów naturalnych Kolonie stały się smacznym kąskiem dla ziemskich mocarstw.

Szczególnie jedno z nich, największy przeciwnik Wolnych Narodów – Liga Widmo – aktywnie zabrało się do zmiany przynależności politycznej niedoświadczonych nacji. Liga, znana ze swych subtelnych, acz nie zawsze do końca legalnych metod działania – takich jak intrygi polityczne czy szczodre łapówki – stworzyła Tajne Porozumienie, mające na celu przygotowanie rebelii w Koloniach. Pierwszą ofiarą Porozumienia padł Noble Rust, a późniejsze konflikty na Antarcticusie, Bizarri i Anubisie były konsekwencją planów Ligi. W zaistniałej sytuacji Wolne Narody przystąpiły do ofensywy. Tak rozpoczęła się I Wojna o Nowe Światy. Czy jesteś gotowy stanąć do walki, generale?

Oldskulowa strategia turowa niekoniecznie musi być nudna. Zwłaszcza jeśli tak jak ja czujesz przesyt niezliczonymi pojedynkami z hordą bezimiennych wrogów i w ramach odpoczynku jesteś gotów zasiąść z nimi do gry, delikatnie przypominającej partię szachów.

Jak na niskobudżetową strategię turową (cena 19 zł raczej nie nasuwa skojarzeń z oszałamiającymi efektami specjalnymi) MASSIVE ASSAULT zaskakuje wysokim poziomem grafiki oraz animacji. Falujące odbicia wybuchów w tafli wodnej wyglądają zabójczo, a mapy wraz z modelami jednostek są w pełni trójwymiarowe i to przy zachowaniu głębi terenu. Skoro jednak zdecydowano się już na formę rozgrywki w 3D, dziwi fakt, że np. umiejscawianie jednostek na szczycie wzgórza nie ma żadnego wpływu na rzeczywisty zasięg broni.

Muzykę i dźwięk dobrano w sposób pomagający utrzymać militarystyczno-futurystyczny klimat. Każda broń wydaje charakterystyczne dla siebie odgłosy (np. Ciężki Robot brzmi prawie dokładnie tak samo jak małe mechy, biegające po lasach Ewoków w VI Epizodzie „Gwiezdnych wojen"), a symfoniczna muzyka mimo swojej powtarzalności nie jest zbyt męcząca dla ucha. Znacznie słabiej przygotowano lokalizację gry. W zasadzie błędy w tłumaczeniu spotyka się na każdym kroku (np. „To jest twoje Termopile, Generale").

Sterowanie jednostkami i obsługa interfejsu są banalnie proste. Zwłaszcza że istnieje możliwość zastosowania aktywnej pomocy, kiedy gra na koniec tury przypomina ci o jednostkach, którymi zapomniałeś zaatakować (jeżeli w ich zasięgu znajdował się wróg) bądź o niewykorzystanych pieniądzach. Warto wtedy dokładnie przyjrzeć się mapie i sprawdzić, czy w jej zakamarkach nie czają się zapomniane przez sztab główny oddziały.

Zasoby w MASSIVE ASSAULT uzyskujesz z kontrolowanych przez ciebie krajów. W kampanii ich liczba jest uzależniona od aktualnego scenariusza, w grze wieloosobowej dysponujesz na starcie trzema Ukrytymi Sojusznikami (tak w MA określa się państwa), z których dwóch musisz ujawnić zaraz na samym początku rozgrywki. Ostatniego Ukrytego Sojusznika można ujawnić co turę w fazie ujawniania, w zależności od przyjętej strategii i zaistniałych potrzeb. Zwykle warto zrobić to jak najszybciej, aby móc czerpać dodatkowe zyski na zakup nowych jednostek. Jednak czekając, można skuteczniej zaskoczyć nieprzygotowanego przeciwnika.

Jeżeli rywal zaatakuje kontrolowany przez ciebie obszar, przestajesz otrzymywać z niego zyski aż do momentu całkowitego wyparcia wrogich oddziałów. Za to pojawiają się tam wojska partyzanckie, będące wyrazem poparcia mieszkańców dla twojego rządu. Dlatego agresja jest ryzykowną strategią, która powinno być naprawdę dobrze zaplanowana.

Tylko dokładna koordynacja działań morsko-lądowych zapewni ci ostateczny sukces

Massive Assault **4+**

Strategia turowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 256 MB RAM, 650 MB HDD
- cena 19.00
- **Gra na platformy:** PC
- ☒ **Wersja PL** ☒ **Multiplayer**
- **Matrix Games / Play**
- http://www.massiveassault.com

+ Dobra SI, ładniutka grafika, ciekawe rozwiązania, Multiplayer

– Marna lokalizacja, momentami niestabilna gra (pamiętaj o zapisie!)

Grafika 4+ | Dźwięk 4 | Frajda 4+

Rzadko spotyka się dobrą grę za 19 złotych. A MASSIVE ASSAULT właśnie do takich należy!

tekst: Paweł „CyberFish" Karaszewski

SONIC ADVENTURE DX Director's Cut





SONIC w Japonii i Stanach Zjednoczonych ma więcej fanów niż Lepper zwolenników w Polsce. Do Leppera można się jednak przytulić, a do jeża nie bałdzo...

Grecki filozof Arystoteles uchodził za najbardziej wszechstronnego uczonego starożytności. Gdy żył, a żył długo, zajmował się logiką, kosmologią i biologią, w tym problematyką muchy domowej. Ów namolny owad został przez uczonego dokładnie zbadany i opisany. Okazało się, że ma korpus, skrzydełka, główkę i... osiem nóg. Przez następne 1300 lat wszyscy naukowcy z gorliwością godną lepszej sprawy powtarzali ową bzdurę, mimo że much nigdy i nigdzie nie brakowało.

Kochasz prędkość? Jesteś fanem japońszczyzny? To się broń! Niebieski jeż atakuje!

Podobne wrażenie sprawia SONIC ADVENTURE DX, konwersja konwersji (sic!) całkiem przyzwoitej gry z konsoli Dreamcast. Produkcja ta – podobnie jak Arystoteles – jest szalenie „wszechstronna" i rozbudowana, lecz kilka błędów jeszcze z wersji oryginalnej mocno obniża jej łączną ocenę. Aż dziwne, że nikt nie ruszył palcem, by dostarczyć graczom produkt nieco wyższej jakości.

Wcielasz się w niebieskiego jeża Sonica, słynną maskotkę firmy Sega, i wyruszasz w niebezpieczną podróż. Po drodze spotykasz swoich przyjaciół, dwuogoniastego lisa Tailsa, jeżozwierza Knucklesa, robota Gammę, Amy i Dużego, wreszcie diabolicznego doktora Eggmana i jego podpsa Chaosa. Zwiedzasz też kilkanaście olbrzymich, dość efektownych lokacji. Skaczesz tam po platformach, zbierasz pierścionki i walczysz z potworkami.

Jednak SONIC ADVENTURE DX nie przypomina klasycznych platformówek pokroju RAYMANA czy HARREGO POTTERA. Jeż zasuwa bowiem do przodu na złamanie karku, odbija się od licznych wyrzutni, robi salta i dzikie przewroty. Chwilami trudno jest nadążyć wzrokiem za jego szalonym pędem. Owszem, można zwierzaka przytrzymać, przejść ten czy inny etap powoli, lecz traci się w ten sposób cenne punkty i omija wiele atrakcji.

Dodatkowy smaczek stanowią w SONIC ADVENTURE DX liczne minigry. Można się w nich ścigać po specjalnie przygotowanych torach, można mknąć w dół na snowboardzie i polować na podniebną fortecę o nazwie „Jajo". W miarę postępów gracz zdobywa też dostęp do kolekcji niewielkich programików z Sonikiem w roli głównej, pochodzących z konsoli Game Gear. Całkowicie oddzielną bajerą jest możliwość hodowania przesłodkich stworków zwanych Chao. To takie malusie, słodziusie Pokemonki, przypominające połączenie smoczka z królikiem. Przychodzą na świat z jaj pozostawionych w porozrzucanych po całym świecie ogrodach i – niestety lub na szczęście – trzeba się nimi zajmować niczym małymi dziećmi. Trzeba więc je pieścić, karmić, kształcić i zapewniać im rozrywkę. Gdy urosną, zyskają charakter zgodny z intencjami gracza. Te najlepsze wezmą udział w specjalnym wyścigu Chao i zajmą w nim pierwsze miejsce.

Gra byłaby bardzo przyjemna, gdyby nie niedostatki charakterystyczne dla niemal każdej konwersji. Po pierwsze, grafika robi chwilami wrażenie szalenie uproszczonej, niedokładnej i kanciastej. Nie wszystkie tekstury pasują do siebie, wiele tapet jest natomiast mało szczegółowych i niedopasowanych (widać łączenia). Woda wygląda fatalnie, a podłoże bywa rozmyte niczym ser na zapiekance. Po drugie, klawiatura nie zawsze sprawdza się jako urządzenie sterujące – lepiej zaopatrzyć się w joypad. Zwłaszcza że niektóre wiraże szalenie trudno pokonać bez analogowego kontrolera. Po trzecie wreszcie, kuleje dźwięk. Muzyka uszłaby jeszcze w tłoku, gdyby nie fatalny angielski dubbing. Niektórych postaci w ogóle nie słychać, inne gadają szalenie sztywno bądź zbytnio improwizują. Koszmar!

Uwaga! Gra nie współpracuje z niektórymi modelami czytników płyt CD i traktuje płytę numer dwa jako nieoryginalną. Jeśli błąd wystąpi, zwróć grę do sklepu. Sprzedawca ma obowiązek przyjąć towar, który jest „niepełnosprawny".

Jeż – kaktus czy zwierz?

Jeż należy do ssaków z gatunku owadożernych. Waży nieco ponad kilogram, ma niewielki ogonek, różowe łapki i przypominający czarną kulkę nosek. Wierzchnią część ciała zwierzaczka pokrywają dwucentymetrowe kolce. Dzięki silnemu mięśniowi podskórnemu potrafi je błyskawicznie nastroszyć i jednocześnie zwinąć się w kłębek. W ten sposób jeż zabezpiecza się przed swoimi wrogami – borsukami, lisami, puchaczami, tchórzami i doktorami Eggmanami. W wolnych chwilach typowy jeż mebluje swą podziemną norkę mchem i liśćmi, a także żre owoce, owady, dżdżownice, kręgowce i ślimaki. A najsłynniejsze jeże? Jeż Jerzy i Jerzy Waldorff.







Mały dwuogoniasty lisek okazuje się świetnym snowboardzistą. Hodowanie małych Chao (połączenie Pokemonów z Tamagotchi) wciąga jednak mocniej

Sonic Adventure DX: Director's Cut — **4**

Platformowa

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 600 MHz, 128 MB RAM, 700 MB HDD
- **Gra na platformy:** PC, DC, GC
  ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Sega / CD Projekt**
- www.sonic-dx.com

cena 99.90

+ Olbrzymie plansze, wiele trybów, mnóstwo przygód

– Fatalny angielski dubbing, model gry przyprawia o spazmy

Grafika 4 | Dźwięk 3- | Frajda 4

Najsłynniejszy jeż znów na PC! Niestety, jego nowa gra jest dość specyficzna i spodoba się wyłącznie fanom japońskich konsolówek

tekst: Michał „Jerzy, jesz jeża?" Zacharzewski

VEGA$ MAKE IT BIG

Skrócona historia kariery kawałka pustyni Nevada, który stał się światowym centrum hazardu


Trzecia w nocy – goście zostawili po sobie bałagan oraz zawartość swoich portfeli


13:29. Po całej nocy przegrywania pieniędzy mieszkańcy Vegas udają się na zasłużony odpoczynek

tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Las Vegas – siedlisko hazardu, rozrywki oraz wszystkiego, co dostarcza ludziom przyjemności – ponownie stało się tematem „tycoona". VEGAS: MAKE IT BIG prężnie weszło na rynek, pozostawiając w tyle konkurencję i wyznaczając nowe trendy w gatunku symulacji ekonomicznych.

VEGAS w zamyśle zostało przeznaczone dla pojedynczego gracza. Nie ma tutaj żadnej możliwości rywalizacji z żywym przeciwnikiem. Autorzy przygotowali dwa tryby zabawy: kampanię oraz piaskownicę. Pierwszy wprowadza w tajniki pracy kierownika kasyna i składa się z szeregu wyzwań o rosnącym poziomie trudności, które należy wykonać w ograniczonym czasie. Piaskownica pozwala rozwinąć skrzydła bez żadnych sztucznych ograniczeń. **Możesz także urozmaicić zabawę, zwiększając prawdopodobieństwo wystąpienia kataklizmów, ekstremalnej pogody czy też specjalnych wydarzeń jak np. awaria elektrowni.**

Rozgrywka w VEGAS składa się z dwóch części: obsługi kasyna oraz zarządzania terenem wokół niego. Oba elementy są ze sobą bezpośrednio połączone. Nie masz możliwości zajmowania się wyłącznie jednym z nich. Kasyno to główny motor finansowy, pozostałe rzeczy służą jako naganiacze gości oraz obsługa techniczna.

Różnorodność to mocna strona VEGAS. Gra oferuje 10 motywów wystroju kasyna. Dodatkowo wnętrza można wytapetować na trzy sposoby, pozostające w harmonii z wybranym wcześniej motywem. W ten sposób powstało 30 różnych dekoracji – każdy z pewnością znajdzie coś w swoim guście. Wśród atrakcji znajdują się stoły do teksańskiego pokera, kości, ruletki, bingo i wielu innych.


Na trawnikach przed barami leżą gigantyczne beczki pełne piwa – tutejsze lekarstwo na przegraną

Hazard ma to do siebie, że wymaga sporych ilości czasu, dlatego też dobrze prosperujące kasyno nie może istnieć bez szeregu pomocniczych budynków. Najważniejszym z nich jest hotel, w którym zmęczeni goście mogą przenocować. Nie jest to zresztą zbyt trafna nazwa, gdyż życie w Las Vegas przebiega całkiem inaczej niż w normalnych miastach. W nocy odbywa się zabawa, a w dzień ludzie pogrążają się we śnie.

Pomimo tego, iż prawdopodobieństwo wygranej jest niewielkie, czasami trafi się jakiś szczęśliwiec. Jest to istotna część zabawy, gdyż bez niej nikt nie przychodziłby do kasyna. **Możesz zminimalizować straty finansowe poprzez ustawienie w pobliżu centrum hazardu licznych sklepów z pamiątkami, biżuterią czy też popularnymi fantami.**

Podobnie jak w większości „tycoonów", VEGAS wymaga nie tylko skonstruowania konkretnych budowli i obiektów, ale także odpowiedniego ich ustawienia. Zabawa w feng shui jest niezwykle istotna. Z pomocą przychodzą 32 filtry, wizualizujące wybrane aspekty funkcjonowania kasyna. Warto sprawdzić, które elementy generują hałas, brzydkie zapachy, głodnych klientów czy chociażby psują estetykę. Bez filtrów zaawansowana rozgrywka byłaby ciut pracochłonna.

Co ciekawe, w VEGAS praktycznie nikt nie będzie wymagał od gracza łapówek ani podkładał mu bomb, czy terroryzował jego klientów. Na szczęście gra nie została całkowicie wyprana z ludzkich zachowań. W kasynach spotkasz zawodowych oszustów, drobnych kanciarzy, panie tańczące na rurach czy desperatów, którzy przegrali oszczędności całego życia. W zależności od podejścia do gry, możesz z nimi walczyć poprzez usprawnianie systemów bezpieczeństwa bądź przymykać na nich oko.

VEGAS nie jest jednak grą idealną. Najbardziej zabrakło mi gotowych projektów kasyn, nad którymi mógłbym przejąć pieczę. W efekcie zawsze trzeba startować od łysej ziemi, co z czasem staje się męczące. Gra nie pozwala też na wybór poziomu trudności rozgrywki – a przecież nie wszyscy mają doświadczenie w symulacjach ekonomicznych.


Las Vegas nocą wygląda jak choinka wigilijna... Tylko gdzie jest Święty Mikołaj?

Viva Las Vegas!

Teoretycznie, Las Vegas nie ma racji bytu. Niedaleko znajduje się piekielnie sucha „Dolina Śmierci". Miasto nie jest położone przy żadnym ważnym szlaku komunikacyjnym, nie ma też rozbudowanej infrastruktury przemysłowej. Niedaleko znajdują się poligony, na których przeprowadzane są próby jądrowe. Jednak Las Vegas ma jeden atut – setki kasyn. Jaskinie hazardu są wszędzie. Mamy do wyboru albo kasyno „Paris" – z repliką wieży Eiffla o wysokości stu metrów – lub „Venetian" – w stylu weneckim, ze sztucznymi kanałami, po których można pływać.

Las Vegas to także miasto przemysłu rozrywkowego. Na scenach miasta spotkamy największe gwiazdy. Dla wielbicieli „Króla", czyli Elvisa, przygotowano specjalne występy Presleyów...

Las Vegas – Make It Big

4+

Symulator ekonomiczny

- **Wymagania sprzętowe:** Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 500 MB HDD, 32 MB wideo
- cena 25.99£
- **Gra na platformy:** PC
- ☐ **Wersja PL** ☐ **Multiplayer**
- **Deep Red / brak**
- www.vegasmakeitbig.com

+	–
Różnorodność motywów, złożony system filtrów, ekstra grafika	Brak gotowych projektów kasyn, niewiele opcji w misji

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 5-

Przemyślany i sprawnie zrealizowany symulator kasyna. Aby dobrze się bawić, w końcu nie trzeba nic wysadzać w powietrze...

ALIEN SHOOTER



Ziemię zaatakowali kosmici. Samotny komandos chwyta swój ukochany karabin w swe ulubione dłonie i schodzi do podziemnego laboratorium wojskowego, by odeprzeć pozaziemską zarazę. Gracz obserwuje go z góry, w tzw. rzucie izometrycznym. Powoli zwiedza zniszczone sale komputerowe, magazyny z wózkami widłowymi, hale z przetrwalnikami i pokoiki pełne akt. Po dwóch minutach wpada w przerażenie. Okazuje się, że główny bohater należy do tajnego stowarzyszenia ludzi-gum! Umie biec do przodu, jednocześnie patrząc i strzelając w tył! Ba, umie odwrócić głowę o 360 stopni! Takiego kozaka Polska jeszcze nie widziała!



Na każdym z 10 poziomów dosłownie roi się od obcych. Aby dojść do wyjścia, gracz musi ubić co najmniej kilkaset brzydkich, zielonych alienów. Zostawiają one na ziemi zieloną posokę. Po każdym starciu ekran tonie w pokrzywowo-fluorescencyjnych barwach, a pozbawieni jakiejkolwiek inteligencji wrogowie wciąż prą do przodu. Czasem nie można się ruszyć przez kilka ciągnących się w nieskończoność minut, bo przeciwnicy są dosłownie wszędzie! Jest fajnie? Broń Boże! Jest beznadziejnie jak na niedzielnym odpuście. Słabiutka grafika i fatalna oprawa dźwiękowa odrzucają od ekranu na kilometr. Jeśli masz cienkie ściany, wylecisz przez nie jak z procy...

- Procesor 400 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 9.90 zł; Dystr. PLAY

2

Eskadra Orłów

Pod koniec XIX wieku Królewska Akademia Nauk w Londynie ogłosiła, że zbudowanie urządzenia latającego, cięższego od powietrza jest niemożliwe. Jakież musiało być zdziwienie Czcigodnych Oświeconych, gdy bracia Wright przelecieli swym aeroplanem słynne 36 metrów...



ESKADRA ORŁÓW stanowi polską próbę zdyskontowania sukcesu legendarnego rodzeństwa. Gracze przenoszą się w czasy II wojny światowej, wskakują do myśliwców Hellcat bądź bombowców Dauntless, wzbijają się w powietrze, po czym niszczą japońskie samoloty i umocnienia. Toczą widowiskowe walki w powietrzu i tuż nad ziemią, często kręcąc zabójcze piruety. Bracia Wright nie mieliby z nimi szans!

I to chyba jedyny sukces, jaki ma na swoim koncie ESKADRA ORŁÓW. Gra jest bowiem przeraźliwie słaba. Zręcznościowy model lotu pozbawiono jakiejkolwiek ikry, a samoloty poruszają się powoli, apatycznie, jak muchy w smole. W dodatku system celowania jest niewygodny i ciężko trafić w cel. Przyzwoita grafika i niezła muzyka nie ratują chybionego pomysłu. Chcesz zatem polatać? Dołóż 10 złotych i kup PACIFIC WARRIORS 2. Produkt również „made in Poland", jednak o niebo lepszy.



- Procesor 600 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 9.90 zł; Dystr. Lemon Int.

2

Vietnam War: Szlak Bohaterów

Chińskie studio komputerowe ePie Entertainment postanowiło skorzystać z mody na wietnamskie strzelaniny i zaproponować graczom swoją własną wizję tego konfliktu. Przypomina ona połączenie zręcznościówki FPP z programami pokroju KURKI WODNEJ.

Gracz trafia do Wietnamu. Siada na szczycie niewielkiego wzgórza i... siedzi tam, jakby go przymurowali. Nie może biegać ani skakać. Potrafi tylko obrócić się dookoła własnej osi, zmienić broń i ładować z niej jak na strzelnicy. Gość ma do dyspozycji m.in. półautomatyczny pistolet M1911, karabin M16 z lunetką, moździerz, miodniutki łańcuchowy minigun, a także wyrzutnię rakiet! W czasie jednej fazy ataku można położyć pokotem nawet 200 żółtych zabijaków!

Sęk w tym, że wróg atakuje ze wszystkich stron. Powoli zbliża się do stanowiska gracza, strzelając, rzucając granaty, wystrzeliwując rakiety, a nawet zrzucając bomby z przelatujących MiG'ów. Przeżyć, zwłaszcza na wyższych etapach, jest cholernie trudno. Mimo to VIETNAM WAR: HO CHI MINH TRAIL (tak brzmi oryginalny tytuł tej produkcji) pozwala rozerwać się na krótką chwilę. To przyzwoity przerywnik między poważniejszymi produkcjami.

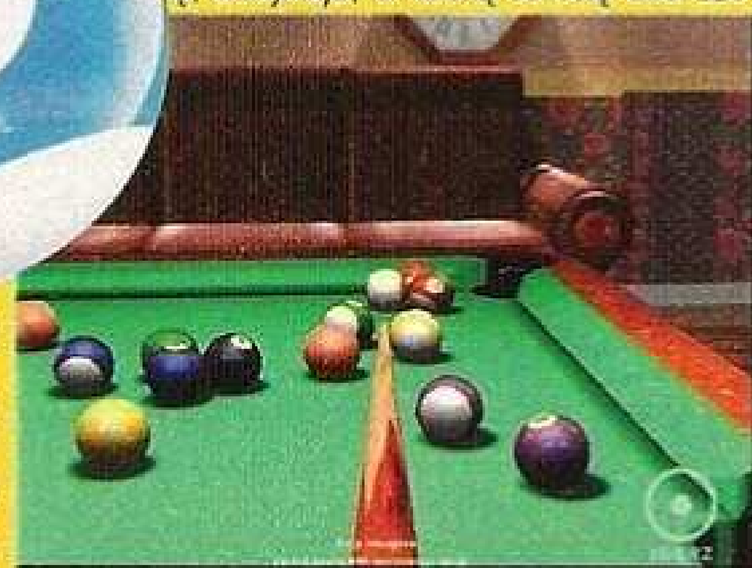
- Procesor 550 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 29.90 zł; Dystr. Techland

3

American Pool

Anglicy określają sadzawkę zabawnym słówkiem „pool". Na szczęście do gry w poola nie trzeba mieć stawu ani nawet ogrodu. Wystarczy komputer, a w nim stół, 15 bil kolorowych, zestaw kijów oraz kula biała. To w nią wali się kijem, by powbijać inne do łuz (otworów z boku mebla).

Zabawa wciąga. Autorom gry udało się zastosować bardzo prosty system sterowania, wykorzystujący wyłącznie mysz – bez konieczności mordowania się z klawiaturą. To za pomocą gryzonia gracz ustawia kamerę, decyduje, w którą stronę uderzać kulę i jak ją podkręcić. Bawić się można samemu bądź z kolegą, siedzącym przy tym samym kompie, według zasad oficjalnych bądź barowych, uproszczonych. Samo spotkanie odbywa się w stylowo urządzonym, obitym drewnem pokoiku. Na jednej ze ścian wisi zegar (zsynchronizowany z zegarem Windows i bijący co godzinę), na drugiej płonie ogień w kominku. Kule w razie potrzeby rzucają cienie, można też włączyć dodatkowe dyskotekowe światełka. Szkoda tylko, że program jest tak bardzo serio. W starym jak świat JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER kule wygłupiały się na całego, a opcji było dużo, dużo więcej.



- Procesor 300 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. PLAY

4

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ

Ponad milion widzów zobaczyło „Mojego brata niedźwiedzia" w polskich kinach. Do sukcesu filmu przyczynił się komediowy tandem Zenon Laskowik – Andrzej Grabowski. Chwała CD Projektowi, że ściągnął obu panów do studia. Dwa sympatyczne łośki, wsparte zabawnym misiaczkiem Kodą, czynią grę znacznie zabawniejszą i ciekawszą, niż jest w rzeczywistości.

Bo w rzeczywistości MÓJ BRAT NIEDŹWIEDŹ to przeciętna disney'owska produkcja dla najmłodszych graczy. Kenai – człowiek zamieniony w dorastającego niedźwiedzia – wyrusza w podróż przez trzy krainy: leśną, wulkaniczną i górską. Po drodze zbiera jagódki i skacze po platformach. Bierze też udział w szalonym rajdzie na tyłku po lodzie i w dzikim polowaniu na pstrągi.

Gra nie jest trudna. Gracz pędzi śladem swego przyjaciela o imieniu Koda i zżera przywracające energię żołędzie w takich ilościach, że aż dziw, że go brzuch nie boli. Po drodze podziwia dość ubogą grafikę i nie najlepszy dźwięk. Już po kilku godzinach wędrówki dociera do celu. Drugi raz pewno nie wyruszy, bo humoru w komputerowym NIEDŹWIEDZIU jest znacznie mniej niż w filmie. Szkoda, chociaż i tak dzieciaki będą miały cudowną zabawę.

- Procesor 400 MHz, 64 MB RAM
- Cena: 79.90 zł; Dystr. CD Projekt

4-

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

KotOR to olbrzymia gra fabularna, dzięki której zostaniesz rycerzem Jedi, a także weźmiesz udział w bodaj najbardziej porywającej przygodzie, jaka kiedykolwiek została stworzona w laboratoriach LucasArts. Jakkolwiek akcja KotOR toczy się kilka tysięcy lat przez wydarzeniami opowiedzianymi w filmach, klimat opowieści jest właściwie żywcem wyjęty z oryginalnej trylogii George'a Lucasa. Znajdziesz tu zarówno wiele zróżnicowanych planet, tłumy postaci, jak i opowiedzianą z epickim rozmachem fabułę, zagmatwane intrygi, walki na miecze świetlne oraz klasyczny konflikt rycerzy Jedi z Sithami.

Gra ukazała się wreszcie po polsku! Nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, że na tę lokalizację czekały tłumy. Chociaż STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC święci triumfy już od dawna, wielu polskich graczy dopiero teraz będzie miało okazję w pełni docenić fabularne atuty tej niewątpliwie udanej produkcji. Wielowątkowa akcja, rozbudowane dialogi, skomplikowane relacje między bohaterami oraz sterty rankingów, współczynników i tabelek podane w języku George'a Lucasa dla wielu okazały się barierą nie do przejścia.

Teraz już nie sposób wykręcić się brakiem znajomości języków obcych. Po przeszło trzech miesiącach wytężonych prac polski dystrybutor wysłał zlokalizowany w kinowym stylu KotOR na sklepowe półki.

- Procesor 1 GHz, 128 MB RAM
- Cena: 169 zł; Dystr. LEM

5-

Firma IncaGold kroi kapuchę niczym rasowy bankier. Przykładowo, pozwala lokalnym wydawcom modyfikować gry i wydawać je pod zupełnie nowymi tytułami. W XXXTREME BEACH VOLLEYBALL, dzięki podmianie paru tekstur, panie w bikini ustąpiły miejsca po-prostu-paniom (znaczy się paniom bez bikini). W MIDNIGHT RACING „znikły" szybkie zachodnie fury. Ich miejsce zajęły jakże swojskie Warszawy, Trabanty i Syrenki.

Miło widzieć swojskie wózki, ale ileż można! Zwłaszcza że gra nie jest najlepsza. Cztery lata temu jej wersja podstawowa otrzymała w CLICKU! notę „dwa". Teraz jest jeszcze gorzej, gdyż mimo wysiłków programistów szata graficzna postarzała się niczym Harrison Ford. Sam model jazdy pozostał na niezmienionym, bardzo arcade'owym poziomie. W efekcie wyścigi po ciemku jak nie sprawiały przyjemności, tak wciąż nie sprawiają. Dobrze chociaż, że dystrybutor zaszalał i dołączył do programu pełne wersje GRAND PRIX EVOLUTION oraz SUPERBIKE RACING.

- Procesor 700 MHz, 128 MB RAM
- Cena: 19.90 zł; Dystr. OniMedia

1+

STEAMLAND

Budujesz lokomotywy, dołączasz do nich różne rodzaje dział, po czym jeździsz torami i ostrzeliwujesz przeciwnika, który również jeździ po torach, dysponując swoimi własnymi lokomotywami i przyczepionymi do tych lokomotyw armatami... Oto cały pomysł na grę autorstwa rosyjskich autorów. Zawsze wiedziałem, że jedyne, czego można oczekiwać od Rosjanina, to wychlanie wiadra wódy pod wiadro kiszonych ogórców, no ale żeby aż tak nie mieć konceptu i wyobraźni? Coraz częściej zastanawiam się, po co dziesiątki, a nawet w skrajnych przypadkach setki ludzi zajmują się robotą, która jest potrzebna jak psu buty. I tak niemal nikt tego chłamu nie kupi, a nawet jak ktoś zrobi tak tragiczną pomyłkę, to szybko wstanie od komputera z przerażeniem w oczach :). STEAMLAND, pomimo „bajkowej" grafiki, nie jest grą dla dzieci. Dla nich jest zbyt skomplikowana, za mało dynamiczna i za mało przejrzysta graficznie. Nie jest to też program dla dorosłych, gdyż wręcz olśniewa bezdenną głupotą i nie ma w nim żadnego intrygującego pomysłu. Poza tym gracza do szału mogą doprowadzić kłębowiska maszyn na torach i beznadziejna Sztuczna Inteligencja, która niemal nie pozwala skutecznie kierować pociągami. W takim razie z myślą o kim tworzyli ten program autorzy? Czy naprawdę jest to produkt, który sami chcieliby kupić i poświęcić mu czas? Grę oceniam na 2, a nie na 1 tylko dlatego, że jej zaletami są szybka instalacja i równie szybka deinstalacja.

- Procesor 233 MHz, 32 MB RAM
- Cena: 59.90 zł; Dystr. Cenega

2

Jacek „Randall" Piekara, Maciej „Anzelmo" Ogiński

Płaska wojna

MONITORY LCD 17"

Panele ciekłokrystaliczne mają coraz lepsze parametry, a jednocześnie ich ceny spadają – nic dziwnego, że coraz więcej osób myśli o ich kupnie

W założeniu nasz test obejmował modele o przekątnej ekranu 17" oraz cenie brutto do 3 tys. zł. Przy zamawianiu monitorów do testów nie wymagałem dostarczania urządzeń z jednym typem matrycy. W efekcie w opisanych zmaganiach wzięły udział zarówno urządzenia z panelami typu TN, jak również VA oraz jeden rodzynek z ekranem typu IPS (wyjaśnienie różnic w budowie matryc znajdziesz w ramce „Typy matryc: TN, MVA/PVA, IPS").

Każdy monitor oceniałem pod kątem różnych funkcji, do jakich można go wykorzystać. Na pierwszy ogień poszła przydatność w codziennych zastosowaniach, takich jak przeglądanie stron WWW, pisanie tekstów czy obróbka grafiki. Drugą grupą były zastosowania czysto rozrywkowe, a więc praca monitorów podczas korzystania z gier oraz oglądania filmów. Trzecia grupa właściwości branych pod uwagę obejmowała dostępne możliwości regulacji parametrów wyświetlanego obrazu oraz intuicyjność obsługi za pomocą menu ekranowego OSD. Czwartym czynnikiem wpływającym na ocenę była estetyka i funkcjonalność samej konstrukcji obudowy, wbudowane złącza sygnałowe oraz dostarczone wraz z monitorem wyposażenie. Na ogólną ocenę nie wpływały wbudowane w monitor głośniki. Dźwięk przez nie generowany jest najczęściej marnej jakości i w zasadzie urządzenia te służą jedynie do powiadamiania użytkownika o występujących w systemie zdarzeniach. Natomiast do słuchania muzyki, oglądania filmów czy gier zdecydowanie się nie nadają.

Na co dzień...

W kategorii codziennych zastosowań na wyróżnienie zasłużyły produkty firm Samsung, Iiyama oraz EIZO. Dobrze wypadł też monitor Belinea i – co było lekkim zaskoczeniem – BenQ. Najwięcej zastrzeżeń miałem do konstrukcji firmy MAG. Wszystko przez nierównomierne podświetlenie panelu, co w efekcie powodowało, iż dolna część wyświetlanego obrazu była zdecydowanie jaśniejsza. Jest to szczególnie denerwujące przy wyświetlaniu większych obrazów w jednolitym kolorze. Przykładowo – podczas pisania tekstu wzrok przechodzi od rejonów z optymalnie dobraną jasnością w dół, gdzie ekran jest silniej podświetlony, co męczy oczy. Przedstawiciel firmy Veracomp, dystrybutora monitorów MAG na Polskę, zapewniał mnie, iż sygnały o takim zachowaniu monitorów MAG zdarzają się sporadycznie. Niestety, nie zdążyłem otrzymać innego egzemplarza tego typu.

Efekt ten występuje również w monitorze produkcji CTX, jednak nie jest aż tak nasilony. W konstrukcji BenQ jest niemal niezauważalny, natomiast w modelach opartych o bardziej skomplikowane matryce, czyli Samsung, Iiyama, Belinea oraz EIZO po prostu nie występuje. Na plus wyróżnia się EIZO L557 oraz Samsung SM173P. Monitory te posiadają predefiniowane do różnych zastosowań tryby pracy. W konstrukcji EIZO jest ich pięć: użytkownika, tekst, grafika, filmy oraz zgodny z sRGB. Mają one indywidualnie dobrane parametry jak temperatura barw, nasycenie kolorów czy jasność. Konstrukcja Samsunga ma o jedną opcję mniej– dostępne są ustawienia do pracy z tekstem, korzystania z Internetu, rozrywki (filmy, gry) oraz tryb użytkownika. Monitor EIZO od Samsunga różni się również tym, iż przy ustawieniu trybu pracy na np. tekst możliwa jest indywidualna regulacja jasności. W Samsungu próba regulacji powoduje automatyczne przełączenie monitora w tryb pracy użytkownika.

A co z rozrywką?

Wymagania stawiane monitorom podczas korzystania z gier czy oglądania filmów są nieco inne niż te, które wpływają na komfort codziennej pracy. Oczywiście takie cechy jak szerokie kąty widzenia czy dobre odwzorowanie kolorów również są

MAG Innovision PS776(D)

Ekran 17"; rozdz. 1280 x 1024
Typ matrycy: TN
Czas reakcji: 16ms
Kontrast: 450:1, jasność: 300 cd/m2
Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160
Złącza sygnałowe: cyfrowe DVI
Regulacja położenia: pochylenie w pionie
Wbudowane głośniki: tak
Gwarancja: 3 lata Cena brutto: ~ 2600 zł

Zalety:
– kable DVI – D-Sub oraz DVI-DVI w standardzie
– atrakcyjny design
–– szybka matryca

Wady:
– nierównomierne podświetlenie w testowanym egzemplarzu
– zewnętrzny zasilacz
– małe możliwości regulacji położenia
– małe kąty widzenia
– brak płyty/dyskietki z driverem i profilem barw



CTX S760A

Ekran 17"; rozdz. 1280x1024
Typ matrycy: TN
Czas reakcji: 25ms
Kontrast: 450:1, jasność: 260 cd/m2
Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160
Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub
Regulacja położenia: pochylenie w pionie
Wbudowane głośniki: tak
Gwarancja: 3 lata Cena brutto: ~ 2200 zł

Zalety:
– cienka ramka

Wady:
– słabe możliwości regulacji położenia
– nierównomierne podświetlenie w testowanym egzemplarzu
– brak złącza DVI
– małe kąty widzenia
– brak driverów do tego typu monitora na dołączonej dyskietce
– rok gwarancji na świetlówki podświetlające / dwa ata gwarancji na elektronikę



BenQ FP776-12

dobra cena

Ekran 17"; rozdz. 1280x1024
Typ matrycy: TN
Czas reakcji: 12ms
Kontrast: 500:1, jasność: 300 cd/m2
Kąty widzenia (pion/poziom): 160/160
Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub
Regulacja położenia: pochylenie w pionie
Wbudowane głośniki: tak + wejście słuchawek
Gwarancja: 3 lata Cena brutto: ~ 2350 zł

Zalety:
– bardzo niski czas reakcji
– dobra jakość obrazu
– niemal niezauważalna nierównomierność podświetlenia obrazu
– spore możliwości regulacji obrazu

Wady:
– brak cyfrowego złącza DVI
– zbyt lekka podstawa, niedająca dostatecznej stabilności
– skromne możliwości regulacji położenia
– małe kąty widzenia



Warto wiedzieć

Typy matryc: TN, MVA/PVA, IPS

TN – matryce o najprostszej budowie, charakteryzujące się bardzo niskim czasem reakcji (u rekordzistów wynosi on 12ms). Sprawdzają się przede wszystkim w grach, słabiej wypadają przy oglądaniu filmów (szczególnie w kilkuosobowym gronie) i przy obróbce grafiki. Wśród monitorów opartych o tę matrycę najczęściej pojawiają się egzemplarze lub modele o nierównomiernym podświetleniu.

VA – bardziej skomplikowane od matryc TN. Litera P lub M w oznaczeniu typu bierze się od producenta – panele PVA produkuje Samsung, MVA – Fujitsu. Czas reakcji na poziomie 25ms z powodzeniem wystarcza do szybkich gier, szerokie kąty widzenia ułatwiają oglądanie filmów, a lepsze odwzorowanie kolorów sprawia, iż matryce te sprawdzają się także w prostych zastosowaniach graficznych.

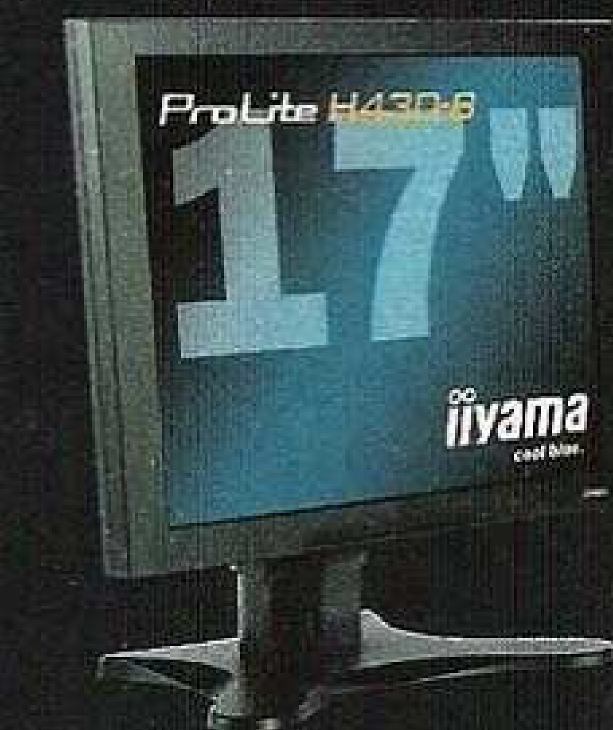
IPS – najbardziej skomplikowane matryce. Z racji swojej budowy oferują największe kąty widzenia oraz najlepsze odwzorowanie kolorów. Jednak nie ma nic za darmo. Czasy reakcji są wyższe niż w matrycach PVA/MVA, wobec czego w szybkich grach może występować smużenie.



PIVOT i sRGB – co to takiego?

PIVOT – funkcja umożliwiająca obrót obrazu o 90°, obsługiwana najczęściej software'owo przez oprogramowanie PIVOT Pro (tylko pod Windows). Jej wykorzystanie umożliwia wyświetlenie na monitorze o przekątnej 17" strony A4 w naturalnej wielkości. Znakomicie też ułatwia pracę z długimi dokumentami.

sRGB – skrót od angielskiego „sandarized Red, Green, Blue" (standaryzowana czerwień, zieleń i niebieski). sRGB to standard przestrzeni koloru opracowany i zdefiniowany przez Microsoft i Hewlett-Packard, mający na celu ujednolicenie kolorów między oprogramowaniem i sprzętem, takim jak monitory, skanery, drukarki czy aparaty cyfrowe.



tekst: Przemysław „Maveric" Ryk; zdjęcia: MAG Innovision, CTX, BenQ, Samsung, Eizo, Iiyama, Belinea

Samsung SM173P
Ekran 17"; rozdz. 1280x1024
Typ matrycy: PVA
Czas reakcji: 25ms
Kontrast: 700:1, jasność: 270 cd/m2
Kąty widzenia (pion/poziom): 178/178
Złącza sygnałowe: analog. D-Sub / cyfrowe DVI
Regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości, PIVOT
Wbudowane głośniki: brak
Gwarancja: 3 lata — Cena: około 2900 zł

Zalety:
- bardzo dobra jakość obrazu
- szerokie kąty widzenia
- szerokie możliwości regulacji położenia
- bardzo atrakcyjny design
- brak smużenia przy korzystaniu z szybkich gier
- 4 predefiniowane tryby pracy (tekst, Internet, rozrywka, użytkownika)

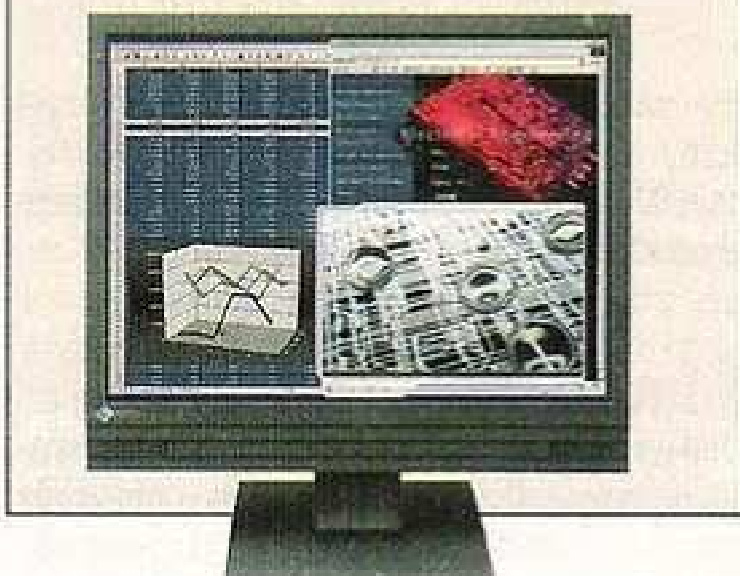
Wady:
- wyłącznie programowa regulacja parametrów obrazu
- monitor zajmuje sporo miejsca na biurku
- zewnętrzny zasilacz
- brak kabla DVI-DVI w zestawie



EIZO L557 — wybór Clicka
Ekran 17"; rozdz. 1280x1024
Typ matrycy: PVA
Czas reakcji: 25ms
Kontrast: 500:1, jasność: 250 cd/m2
Kąty widzenia (pion/poziom): 170/170
Złącza sygnałowe: analog. D-Sub / cyfrowe DVI
Regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości
Wbudowane głośniki: tak + wejście słuchawek
Gwarancja: 5 lat — Cena: około 3000 zł

Zalety:
- bardzo dobra jakość obrazu i szerokie kąty widzenia
- duże możliwości regulacji parametrów obrazu
- 5 predefiniowanych trybów pracy (test, obraz, film, sRGB, użytkownika), kabel DVI-DVI w zestawie
- funkcjonalne menu OSD, konkretne wartości ustawień temperatury barw czy współczynnika gamma
- brak smużenia przy korzystaniu z szybkich gier
- pięcioletnia gwarancja, obejmująca wszystkie podzespoły (panel, elektronika, świetlówki)

Wady:
- brak możliwości regulacji położenia monitora w poziomie
- brak funkcji PIVOT



istotne, jednak bardzo duże znaczenie – szczególnie w szybkich grach – ma też czas reakcji matrycy, tzn. szybkość, z jaką panel potrafi zapalić i wygasić poszczególne punkty.

Pod tym względem wygrywają matryce TN, oferujące łączny czas reakcji na poziomie 16ms. Sprawia to, że smużenie w szybkich grach praktycznie nie występuje. Niemniej jednak panele PVA/MVA również z powodzeniem dają sobie radę. Potwierdziło się to podczas grania. Do sprawdzenia monitorów wykorzystałem takie tytuły jak NEED FOR SPEED: UNDERGROUND, CALL OF DUTY oraz starego, poczciwego HALF-LIFE'A. Najlepiej w tym teście wypadł monitor BenQ – szybka (12ms) matryca, niemal niezauważalna nierównomierność podświetlenia i całkiem przyzwoicie nasycone, kontrastowe kolory sprawiły, iż w grach monitor ten sprawdził się doskonale. Po piętach depczą mu urządzenia z matrycą PVA/MVA o łącznym czasie reakcji 25ms, a więc Samsung, EIZO oraz Belinea.

Lekkie smużenie zauważalne było w przypadku sprzętu wyposażonego w najbardziej skomplikowaną technologicznie matrycę – liyama H430-W. Występowało ono jednak naprawdę sporadycznie. Producent monitora podaje na swoich stronach, iż zastosowany panel ma łączny czas reakcji 25ms. Jednak zachowanie monitora sugeruje, iż czas ten jest nieco większy. Wkrótce postaram się rozwiać dręczące mnie wątpliwości i oczywiście poinformować o wynikach „dochodzenia".

Rozrywka to jednak nie tylko gry. Bardzo często komputer wykorzystuje się do oglądania filmów. W tym przypadku czas reakcji matrycy nie wpływa aż tak mocno na komfort odbioru. Zdecydowaną przewagę – szczególnie jeżeli chcesz się cieszyć filmem w gronie znajomych – uzyskują tutaj monitory zbudowane w oparciu o matryce PVA/MVA czy IPS. Ich głównymi zaletami są lepiej odwzorowane kolory oraz szerokie kąty widzenia. Po prostu – im bardziej z boku patrzysz na monitor oparty o matrycę TN, tym większe są przekłamania kolorów, np. czerń zaczyna przechodzić w ciemny fiolet, kolor biały zaczyna żółknąć. W tych zastosowaniach konstrukcje firmy BenQ, CTX czy MAG zachowują się bardzo podobnie i ustępują testowanym monitorom Belinei, Samsunga, liyamy czy EIZO. Z tych czterech lekką przewagę po raz kolejny osiąga konstrukcja Samsunga oraz EIZO, z racji posiadania predefiniowanych trybów pracy. Naciśnięcie jednego przycisku na przedniej ściance obudowy (w EIZO) czy wybór trybu „Entertain" w oprogramowaniu MagicBright Samsunga powoduje, iż nie trzeba się bawić w ręczną regulację jasności czy kontrastu. liyama H430-W ma za to podstawkę o największych możliwościach regulacji położenia – co również warte jest zaznaczenia.

Estetyka i funkcjonalność

Z oceną estetyki zawsze jest największy problem. Są osoby, którym podobają się obudowy w kolorze czarnym, inni użytkownicy preferują znów jaśniejsze tonacje. Moim zdaniem, najładniejszym testowanym panelem była konstrukcja Samsunga. Srebrno-biała obudowa, cienka ramka – monitor zdecydowanie wyróżnia się na plus. Na pochwałę zasługuje również MAG Innovision, którego dodatkową zaletą jest fakt, iż z testowanych konstrukcji zajmuje najmniej miejsca na biurku. W przypadku obu zwycięzców w tej kategorii względy estetyczne przeważyły nieco nad funkcjonalnością. W Samsungu oprócz włącznika zasilania nie znajdzie się żadnych przycisków sterujących – cała regulacja parametrów obrazu wykonywana jest z poziomu dołączonego oprogramowania. Przyznam szczerze, że pod tym względem jestem tradycjonalistą i wolę klasyczne menu OSD. Chcąc zwiększyć jasność czy kontrast np. podczas grania w NEED FOR SPEED, należało wyjść z gry, dokonać na wyczucie potrzebnych regulacji i sprawdzić, czy efekt końcowy jest satysfakcjonujący. Dodatkowo oprogramowanie – jakkolwiek bogate w funkcje – obsługuje się wyłącznie za pomocą myszy, wobec czego regulacja nie jest tak precyzyjna, jak można by sobie tego życzyć. MAG na szczęście posiada tradycyjne menu OSD. Tutaj można było przyczepić się jedynie do zewnętrznego zasilacza oraz braku możliwości innej regulacji położenia poza pochyleniem panelu w przód lub w tył. Również BenQ i CTX pozwala jedynie na regulację pochylenia panelu.

W obudowach monitorów EIZO, Belinea czy liyama zdecydowanie postawiono na funkcjonalność. Tutaj zwycięzcą jest liyama, której podstawa pozwala na regulację położenia panelu w każdej płaszczyźnie (pochylenie, obrót w lewo/prawo, regulacja wysokości, obrót monitora do orientacji portretowej). liyama jako jedyny z testowanych monitorów posiada wbudowany 4-portowy hub USB 1.1. Natomiast z menu OSD monitora EIZO najbardziej będą zadowolone osoby, które lubią dokładnie zdefiniować parametry obrazu. Większość z nich, np. temperatura kolorów czy wartość współczynnika gamma podawana jest w postaci konkretnej liczby.

Zawartość pudełek

W tej kategorii do grona zwycięzców również należą monitory firm liyama oraz EIZO. Poza instrukcją użytkownika i płytką z driverami do zestawu dołączono również komplet kabli. Przy zakupie monitora Belinea lub Samsunga pomimo wbudowanego cyfrowego złącza sygnałowego należy oddzielnie zaopatrzyć się w kabel DVI. Do panelu firmy MAG nie dołączono natomiast żadnych driverów. Można je ściągnąć ze strony internetowej producenta, ale brak dołączonego profilu barwnego. Dla mniej doświadczonych użytkowników może to być mylące. Nie popisał się również CTX – tu brakowało odpowiednich plików na dołączonej dyskietce.

Podsumowanie

Wybór zwycięzcy nie należał do zadań łatwych. Blisko miesięczne korzystanie z testowanych urządzeń pozwoliło jednak na dokładne sprawdzenie oferowanych monitorów. Pod względem jakości obrazu, oferowanych możliwości regulacji jego parametrów, funkcjonalności konstrukcji i dołączonego wyposażenia pierwsze miejsce zajmują ex equo liyama H430-W oraz EIZO L557. Bardzo blisko tego grona znalazł się Samsung SM173P, jednak przegrał walkę z racji braku tradycyjnego sterowania parametrami obrazu, pomimo bardzo dobrej jego jakości. Jeżeli dla kogoś konieczność stosowania dedykowanej aplikacji nie jest czynnikiem odstraszającym, ten model też jest jak najbardziej godny uwagi. Samsung wygrywa pod względem estetyki wykonania, czując jednak na plecach oddech konkurencji w postaci MAG Innovision PS776. Belinea 101751 to przedstawiciel średniej klasy – dobra jakość obrazu, podstawa o szerokich możliwościach regulacji położenia oraz niewygórowana cena sprawiają, iż jest to konstrukcja warta polecenia.

Wśród monitorów z matrycą TN bardzo dobrze prezentuje się BenQ FP767-12, oferujący przyzwoitą jakość obrazu i spore możliwości jego regulacji. Minusem jest podstawa, nieoferująca – poza pochyleniem – żadnych innych możliwości zmiany położenia. Poza tym jest ona nieco zbyt lekka, przez co monitor dość łatwo przewrócić. Na szarym końcu uplasował się CTX S760A, niezachwycający ani jakością obrazu, ani funkcjonalnością podstawy.

Wybór należy oczywiście do ciebie, jednak jeżeli nosisz się z zamiarem zakupu monitora LCD, lepiej zainwestować większą kwotę i postawić na panel z matrycą PVA/MVA i dużymi możliwościami regulacji obrazu. Zwróci się to z nawiązką podczas jego eksploatacji. Warto zwrócić uwagę na długość gwarancji – pod tym względem na pierwsze miejsce wybija się EIZO, dla którego okres ten wynosi 5 lat. Pozostali producenci oferują 3-letnią gwarancję.

liyama ProLite H430-W — wybór Clicka
Ekran 17"; rozdz. 1280x1024
Typ matrycy: IPS
Czas reakcji: 25ms
Kontrast: 500:1, jasność: 250 cd/m2
Kąty widzenia (pion/poziom): 170/170
Złącza sygnałowe: analog. D-Sub / cyfrowe DVI
Regulacja położenia: pochylenie w pionie, obrót w lewo/prawo, regulacja wysokości, PIVOT
Wbudowane głośniki: brak
Gwarancja: 3 lata — Cena: około 3000 zł

Zalety:
- bardzo dobra jakość obrazu
- szerokie kąty widzenia
- duże możliwości regulacji parametrów obrazu
- funkcjonalne i intuicyjne w obsłudze menu OSD
- kabel DVI-DVI w zestawie
- wbudowany hub USB 1.1, kabel USB do połączenia z komputerem w zestawie
- bardzo duże możliwości regulacji położenia, szeroka, zapewniająca dużą stabilność podstawa

Wady:
- brak predefiniowanych trybów pracy
- trochę zbyt silnie podświetlenie, widoczne w NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
- szeroka (około 2 cm) ramka
- minimalne smużenie w szybkich grach



Belinea 101751 — dobra cena
Ekran 17"; rozdz. 1280x1024
Typ matrycy: PVA
Czas reakcji: 25ms
Kontrast: 500:1, jasność: 250 cd/m2
Kąty widzenia (pion/poziom): 170/170
Złącza sygnałowe: analogowe D-Sub / cyfrowe DVI
Regulacja położenia: pochylenie w pionie, regulacja wysokości, PIVOT
Wbudowane głośniki: tak
Gwarancja: 3 lata — Cena brutto: ~ 2300 zł

Zalety:
- dobra jakość obrazu
- szerokie kąty widzenia
- spore możliwości regulacji położenia ekranu, stabilna podstawa
- spore możliwości regulacji obrazu
- atrakcyjna cena

Wady:
- brak kabla DVI-DVI w zestawie
- konieczność ściągnięcia sterownika i profilu barwnego ze strony internetowej producenta



Monitory do testów dostarczyły firmy: CTX S760A / BenQ FP767-12 – AB S.A., ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław; Samsung SM173P – Samsung Electonics Polska, ul. Szturmowa 2, 02-678 Warszawa; MAG Innovision PS776 – Veracomp S.A., ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków; Belinea 101751 – MAXDATA Sp. z o.o., ul. Puławska 303, 02-785 Warszawa; EIZO L557 – ALSTOR Sp. j., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa; liyama ProLite H430-W – liyama Polska Sp. z o.o., ul. Czeremchowa 35, 53-009 Wrocław

Przydatne gadżety

Cyfrówki na lato... i nie tylko

W ofercie AB, autoryzowanego dystrybutora firmy Konica Minolta, pojawią się dwa nowe aparaty cyfrowe: Dimage Z2 i Dimage Xg – następcy modeli Z1 i Xt. Oznacza to, że poprzednicy (Z1 i Xt) będą dostępni w sprzedaży jedynie do wyczerpania zapasów. Dimage Z2 ma większą od swego poprzednika matrycę – 4 miliony pikseli (Z1 – 3 miliony) oraz potrafi zapisywać filmy w wyższej rozdzielczości – 800 x 600 (Z1 – 640 x 480). Pozostałe parametry są identyczne jak w Dimage Z1. Sugerowana cena detaliczna modelu Z2 to 2399 zł, natomiast Z1 – 1999 zł.



Z2 to wielofunkcyjny aparat cyfrowy z 10-krotnym zoomem optycznym. Jest kompatybilny z trzema typami zewnętrznych lamp błyskowych Minolty, ma też ergonomiczny uchwyt. Sprzedawany jest z oprogramowaniem VideoImpression do edycji i zapisu filmów w formacie VCD, możliwym do obejrzenia na domowym odtwarzaczu DVD. Można dokupić do niego nasadkę szerokokątną 28 mm. Dimage Xg, poza krótszym czasem rozruchu – 0,8 sekundy (Xt – 1,1 s), większym monitorem LCD – TFT 1,6 cala (Xt – 1,5 cala) i kolorem – dostępny jest w obudowie niebieskiej i czerwonej, a w przyszłości również srebrnej – nie różni się niczym, nawet ceną, od swego poprzednika. Obydwa modele Xg i Xt będą sprzedawane po 1499 zł (sugerowana cena detaliczna brutto).



Xg to kolejny miniaturowy aparat cyfrowy o grubości 20 mm i wadze 120 gramów. Jest wyposażony w wewnętrzny obiektyw 37-111 mm z 3-krotnym zoomem optycznym, który nie wysuwa się na zewnątrz, i w automatyczny dobór cyfrowego programu tematycznego. Może nagrywać cyfrowe filmy wideo bez ograniczeń czasowych oraz służyć jako dyktafon cyfrowy lub kamera internetowa. Opcjonalna obudowa wodoszczelna MC-DG300 umożliwia fotografowanie do 30 m pod wodą.

W ofercie AB znalazły się również nowe modele aparatów cyfrowych Olympusa – C-160 i D-390, należące do serii Easy. Obydwa mają zastąpić model Camedia C-150, a dzięki niewygórowanym cenom (C-160 – 722 zł, D-390 –571 zł) są dostępne nawet dla niezamożnych użytkowników. Model C-160 to urządzenie z matrycą 3,3 miliona pikseli, ekranem LCD o przekątnej 1,5" i czułości wg ISO od 50 do 150. Wymiary: 110 x 62 x 37,5 mm; waga – 154 g. Mo-

Rewolucyjny GeForce 6800?

Firma NVIDIA, po wypuszczeniu serii niezbyt udanych układów z rodziny FX, powraca w wielkim stylu. Nowy GeForce 6800 ma wszystko, o czym gracze mogliby zamarzyć!

Ostatnich kilkunastu miesięcy NVIDIA raczej nie może zaliczyć do udanych. Wszystko zaczęło się od prezentacji GeForce FX5800 Ultra, czyli karty graficznej, której pokaźnych rozmiarów układ chłodzący (karta zajmowała miejsce slotu AGP oraz pierwszego slotu PCI) ze względu na poziom generowanego hałasu niemal natychmiast zyskał miano „suszarki". Kolejne GeForce FX także nie odniosły sukcesu. W dużej mierze dlatego, że w tym samym czasie firma ATi promowała udaną serię układów R3xx, które oprócz wysokiej wydajności, charakteryzowały się także lepszą jakością grafiki. GeForce FX to już jednak przeszłość! NVIDIA stworzyła bowiem układ co najmniej tak samo rewolucyjny jak pierwszy GeForce – i właśnie go pokazała...

222 miliony tranzystorów

GeForce 6800 (NV40) ma ponad dwa razy więcej tranzystorów niż najwydajniejszy Radeon! Przy tym układzie nawet najnowszy P4 złożony z 125 milionów tranzystorów wygląda bardzo skromnie. Już samo to sugeruje, że masz do czynienia z prawdziwym potworem. I rzeczywiście tak jest! NV40 posiada aż 16 pracujących równolegle potoków renderujących, co oznacza, że może nadawać kolor aż 16 punktom obrazu w jednym cyklu zegara. W każdym potoku znajduje się także jednostka mapująca tekstury nowej generacji (TMU – Texture Mapping Unit). Dla porównania, GeForce FX w najwydajniejszej wersji posiada jedynie 4 potoki renderujące z dwoma jednostkami TMU w każdym z nich. Nowa architektura umożliwia więc obróbkę aż czterokrotnie większej liczby pikseli w cyklu zegara. Wysoka wydajność NV40 idzie w parze z ogromnym skokiem w jakości generowanej grafiki!

Film to, czy może gra?

NV40 napędza silnik graficzny trzeciej generacji o nazwie CineFX. Nowy silnik odpowiada przede wszystkim za jednostki cieniowania pikseli (Pixel Shader) oraz wierzchołków (Vertex Shader). Jednostki te zrobiły w ostatnim czasie wielką furorę. Umożliwiają one bowiem pisanie programów, pozwalających na generowanie w czasie rzeczywistym niespotykanych dotąd efektów graficznych. Do tej pory jednostki Pixel i Vertex Shader (i to zarówno układów ATi, jak i NVIDII) posiadały ograniczone możliwości (wersja 2.0). W NV40 debiutuje aż 6 nowych jednostek zgodnych ze standardem 3.0, który pozwala na pisanie praktycznie dowolnie długich i zaawansowanych programów. Oznacza to, że nowy GeForce daje programistom niespotykaną dotąd swobodę w tworzeniu nowych efektów graficznych, które potem będą płynnie generowane przez NV40! Najnowszy układ NVIDII w końcu otrzymał także możliwość mapowania przemieszczeń (obecną w układach R3xx od samego początku), która pozwala na bardzo precyzyjnie modyfikowanie geometrii obiektu trójwymiarowego z wykorzystaniem specjalnej tekstury, zwanej mapą przemieszczeń. NV40, bez żadnej utraty wydajności, pracuje także na 128-bitowym, zmiennoprzecinkowym kolorze (HPDR – High-Precision Dynamic Range). Dotychczasowe układy NVIDII, by uzyskać zadowalającą wydajność, zmuszone były obniżać precyzję koloru, podczas gdy procesory ATi potrafią wydajnie pracować na kolorze 96-bitowym. Dzięki temu obraz przez nie generowany był po prostu ładniejszy.



Chłodzenie
Na szczęście, chłodzenie nowego GeForce'a nie jest rekordowej wielkości



Nalu, nowa maskotka
Wraz z premierą NV40, NVIDIA zaprezentowała nową maskotkę. Nalu (czyli w języku hawajskim fala) jest długowłosą blond pięknością, która doskonale nadaje się do prezentacji możliwości graficznych procesora. Długie włosy i niesamowite cieniowanie oraz oświetlenie, przebijające przez taflę wody, pokazują, na co stać procesor złożony z przeszło 220 milionów tranzystorów. Jak przedstawiają się możliwości najnowszego GeForce'a, można zobaczyć np. na filmikach udostępnionych na stronie internetowej NVIDII – http://www.nvidia.com/page/6800_demos.html

Rewolucji ciąg dalszy...

Razem z nowym GeForce'm debiutuje także trzecia odsłona technologii Intellisample. Składa się na nią między innymi filtrowanie anizotropowe 16x, dostępne dotychczas jedynie w układach ATi. NVIDIA chwali się, że w jej wykonaniu technika ta jest o wiele wy-

tekst: Krzysztof Wierzbicki; Przemysław „Maveric" Ryk; Zdjęcia: nVidia, Minolta, Olympus, Milestone

GeForce 6800 w liczbach

	NVIDIA NV40	ATI R360	NVIDIA NV38
Wymiar technologiczny	130nm	150nm	130nm
Wykonawca układu	IBM	TSMC	TSM
Liczba tranzystorów	222M	110M	125M
Wersja Shaderów	3.0	2.0	2.0+
Architektura (potoki renderingu x jednostki teksturujące)	16 x 1	8 x 1	4 x 2
Liczba jednostek Vertex Shader	6	2	4
Szyna	AGP8X	AGP8X	AGP8X
Pamięci	GDDR3	DDR,DDR2	DDR, DDR2
Taktowanie rdzenia	400MHz	412MHz	475MHz
Taktowanie pamięci	1100MHz	730MHz	950MHz
Szybkość wypełniania (piksele)	6400Mpikseli/sek	3296Mpikseli/sek	1900Mpikseli/sek
Szybkość wypełniania (texele)	6400Mtexeli/sek	3926Mtexeli/sek	3800Mpixeli/sek
Przepustowość pamięci	~35.2GB/sec	~23.4GB/sec	~30.4GB/sec

dajniejsza. Intellisample 3.0 to także znana z układów NV35 czy NV38 technologia kompresji HCT (High-Resolution Compression Technology) oraz druga generacja UltraShadow, odpowiedzialnej za przyspieszenie generowania cieni. W GeForce 6800 zastosowano też nową metodę wygładzania krawędzi – RGFSAA (Rotated-Grid Full-Screen Anti-Aliasing), która pozwala na uzyskanie znacznie wyższej jakości i wydajności przy wykorzystaniu pełnoekranowego Anti-Aliasingu. Dzięki NV40 skóra i inne prezentowane powierzchnie zyskują na głębi. Możliwe jest także uzyskanie ciekawych efektów przezroczystości (Subsurface scattering). Krawędzie generowanych cieni, które powstają na podstawie oświetlenia obiektów, są „zmiękczane" (Soft shadows), a cienie mogą być nakładane na obiekty takie jak trawa czy rośliny bez zauważalnego wpływu na wydajność generowanej grafiki (Environmental and ground shadows). Wszystko to i wiele więcej sprawić ma, że gry wykorzystujące możliwości nowego GeForce'a w końcu zyskają filmową jakość! Być może więc już niedługo będziemy mogli oglądać na naszym komputerze Shreka generowanego w czasie rzeczywistym?

Gry, gry, gry...

Nawet największy zbiór najlepszych technologii na nic się zda, gdy w sklepach nie będzie można kupić gry zdolnej do ich wykorzystania. NVIDIA zapewnia jednak, że odpowiednich tytułów z pewnością nie zabraknie. Zgodne z NV40 są lub już niedługo będą między innymi:

- LORD OF THE RINGS, BATTLE FOR MIDDLE-EARTH
- STALKER: SHADOWS OF CHERNOBYL
- VAMPIRE: BLOODLINES
- SPLINTER CELL X
- TIGER WOODS 2005
- MADDEN 2005
- DRIVER 3
- GRAFAN
- PAINKILLER
- FAR CRY

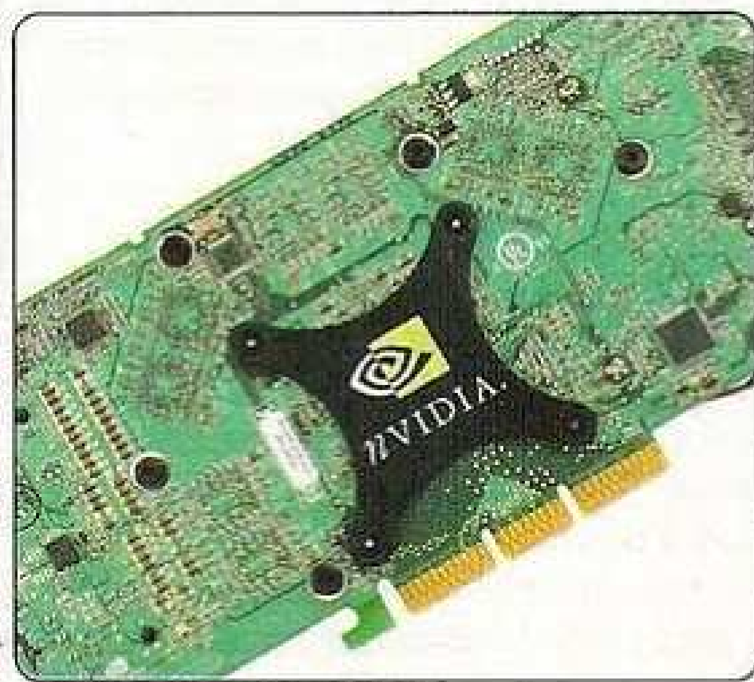
W przyszłości, gdy producenci gier przystosują swoje tytuły do współpracy z nowym DirectX 9.0c (tylko ta wersja DirectX jest bowiem w stanie wykorzystać możliwości drzemiące w NV40), spodziewać się możemy całej lawiny gier o niespotykanej dotąd jakości grafiki. Warto także dodać, że dopiero tworzony silnik graficzny UNREAL'A 3 już dziś robi niesamowite wrażenie właśnie dzięki temu, że pokazywany jest na GeForce 6800! Co więcej, na żadnej innej karcie UNREAL 3 nie osiągnie płynności. I nie ma się czemu dziwić, pojedyncze modele w tej grze mają nierzadko taką złożoność, jak całe poziomy w pierwszym UNREAL'u!

Demon prędkości

Pierwsze testy wydajności nowego GeForce'a robią wręcz piorunujące wrażenie. Wynika z nich bowiem, że GeForce 6800 Ultra jest szybszy od FX-a 5950 średnio aż dwukrotnie. Nierzadko różnice te są jeszcze większe. Wiele wskazuje więc na to, że mamy do czynienia z niespotykanym dotąd wzrostem wydajności w stosunku do poprzedniego modelu. A przecież to dopiero początek. Gdy tylko pojawiły się nowsze wersje sterowników, wydajność GeForce'a 6800 Ultra jeszcze wzrosła, przekraczając w 3Dmark'u 03 granicę 15000 punktów! O tym, jak dobry jest to wynik, niech świadczy fakt, że najwydajniejsze dotychczas wersje układów ATI i NVIDII rzadko kiedy przekraczały 6000 punktów...

Kiedy i jak?

Nowy GeForce debiutuje pod postacią dwóch kart graficznych: GeForce 6800 oraz GeForce 6800 Ultra. Pierwsza z nich posiada „jedynie" 12-potokową architekturę i 128 MB pamięci DDR. Silniejsza wersja posiada 16 potoków renderujących, taktowana jest zegarem na poziomie 400 MHz i współpracuje z 256 MB pamięci GDDR3 o efektywnym taktowaniu 1100 MHz. To jednak nie wszystkie różnice. GeForce 6800 Ultra posiada bowiem aż dwa złącza zasilania i wymaga bardzo mocnego zasilacza. NVIDIA zaleca, by miał on moc co najmniej 480 W! By więc pobawić się najwydajniejszym GeForce'm 6800, nie wystarczy wydać 500 euro na samą kartę, ale trzeba także zainwestować kolejne 100 w nowy, silny zasilacz. Na szczęście, 12-potokowa wersja NV40 (cena około 300 euro) ma mieć mniejszy apetyt na prąd (tylko jedno złącze zasilające). Obydwie karty współpracują natomiast z szyną AGP 8x. Dla spragnionych wszelkich nowości, NVIDIA przygotowuje także wersje, współpracujące z szyną o nazwie PCI Express. Całkowite przejście na nową szynę nastąpić ma jesienią, kiedy zadebiutuje odświeżona wersja NV40...



A na plecach wielkie logo NVIDIA – tak na wszelki wypadek, żebyś nie zapomniał, kto stworzył tego potwora ;-)

Co na to ATi?

Radeon X800 – tak będzie nazywać się nowa rodzina układów graficznych firmy ATi. Na początku mają zadebiutować ma jej słabszy przedstawiciel. Radeon X800Pro posiadać będzie 12 potoków renderujących i składać się ma z około 170-180 milionów tranzystorów. Mocniejsza wersja, Radeon X800XT, ma swoją premierę kilka tygodni później. Model XT złożony będzie najprawdopodobniej z przeszło 200 milionów tranzystorów i charakteryzować się ma w pełni 16-potokową architekturą. Nie znamy jeszcze zegara, z jakim obydwa układy będą pracować. Mówi się jednak, że proces produkcji w wymiarze 0.13 mikrona pozwoli rozpędzić mocniejszą wersję zegara do około 600 MHz, a więc dużo więcej, aniżeli GeForce 6800 Ultra. Między innymi właśnie dlatego nowy Radeon najprawdopodobniej będzie jeszcze wydajniejszy aniżeli NV40! Niestety, rodzina układów X800 nie jest całkowicie nowym rozwiązaniem, a jedynie znacznym rozwinięciem znanej nam już od dłuższego czasu architektury Radeonów R3xx. Oznacza to, że nowe układy ATi, w odróżnieniu od NV40, będą kompatybilne jedynie z Shaderami w wersji 2.0+ (niewykluczone jednak, że rozwiązanie to w większości spełni specyfikacje 3.0). Firma ta najwyraźniej zakłada, że do czasu popularyzacji Shaderów 3.0 jeszcze długa droga, i gdy to w końcu nastąpi, ATi będzie już miała gotowy, całkowicie nowy układ o kodowej nazwie R500. Czas pokaże, czy ten plan się powiedzie...

Z ostatniej chwili

Wobec NVIDII wysunięto zarzut, że do testów wydajności nowego GeForce'a przygotowała... specjalne sterowniki zaniżające jakość tekstur, przez co produkty ATi wypadły gorzej! Czy to prawda, czy tylko prowokacja? Na tą odpowiedź czeka cały komputerowy świat.

Słowniczek

- **Anty-Aliasing** – technologia mająca na celu niwelowanie dobrze nam znanego efektu „schodów", a więc postrzępionych przejść pomiędzy sąsiadującymi ze sobą w liniach ukośnych pikselami.
- **Filtrowanie anizotropowe** (Anisotropic filtering) – anizotropia to zniekształcenie pikseli na powierzchni pokrytej teksturą. Zwykle objawia się to przez rozmazanie elementu obrazu. Efekt ten niwelować ma właśnie filtrowanie anizotropowe.
- **Piksel (pixel)** – element obrazu; punkt na obrazie lub ekranie.
- **Texel** – pojedynczy element tekstury.
- **Tekstura** – dwuwymiarowy obraz, który jest wykorzystywany do pokrycia powierzchni modelowanego obiektu 3D.
- **Rendering** – proces przedstawienia sceny 3D, podczas którego określane jest położenie każdego punktu w przestrzeni i jego kolor.

Przydatne gadżety



del D-390 ma matrycę z 2,11 milionami pikseli, ekran LCD o przekątnej 1,8" i czułości wg ISO od 100 do 200. Oba aparaty Olympusa mają obiektyw o ogniskowej 5mm oraz cyfrowy zoom 2,5x. Jako nośniki pamięci w obu modelach wykorzystano karty xD-Picture Card (obsługiwane pojemności to: 16, 32, 64, 128, 256 i 512 MB). Również oba modele zgodne są ze standardami JPEG, obsługują Exif 2.2, Print Image matching II, DPOF oraz Quick Time Motion JPEG. Zasilanie? Dwa akumulatorki AA NiMH, bateria litowa LB 01 (CR V3), 2 baterie alkaliczne AA bądź zasilacz sieciowy C-3AC.

Wakacje w sumie coraz bliżej, może warto pomyśleć o jakimś sprytnym „cyfraku" do uwieczniania swoich szaleństw?

Xen – konkurent iPod'a

Najmłodszemu dziecku firmy Apple – miniaturowemu odtwarzaczowi iPod Mini – rośnie skośnooki konkurent. Groovox Xen to japońska odpowiedź na najnowsze urządzenie Apple'a.

Produkt japońskiej firmy Milestone ma podobne wymiary (75x35x17mm) i interfejs (obsługiwane kciukiem pokrętło). Jako nośnik danych nie wykorzystuje jednak dysku twardego, a pamięć flash. Elegancka, czarno-srebrna obudowa z aluminium oraz wyświetlacz EL nadają urządzeniu ekskluzywny charakter. Odtwarzacz posiada wbudowany tuner radiowy, dyktafon i obsługuje formaty MP3, WMA oraz ASF. Będzie dostępny od połowy kwietnia w wersjach ze 128 MB i 256 MB pamięci. Groovox Xen waży zaledwie 40 g, na jednym ładowaniu baterii może pracować do 16 godzin. Niestety, cena urządzenia nie została jeszcze ujawniona.



Tanie skanowanie

Firma AB, będąca na terenie Polski autoryzowanym dystrybutorem produktów firmy BenQ (m.in. monitora LCD, który wziął udział w teście w tym numerze CLICKA!), poszerzył ofertę o nowy skaner z serii Value – BenQ 5000U. Jest to typowy jednoprzebiegowy skaner płaski, a jego przeznaczeniem są typowo domowe zastosowania. Świadczy o tym – oprócz całkiem przyzwoitych parametrów (poniżej najważniejsze z nich) – również sugerowana cena detaliczna, która wynosi 225 zł brutto.

Dane techniczne:
- rozmiar skanowanego dokumentu: A4
- rozdzielczość optyczna: 1200 x 2400 dpi
- rozdzielczość interpolowana: 19200 x 19200 dpi
- głębia koloru: 48-bitowa
- komunikacja z komputerem: interfejs USB 1.1
- wymiary i waga: 412 x 258 x 73 mm; 2,1 kg

Nigdy więcej żonglowania płytami

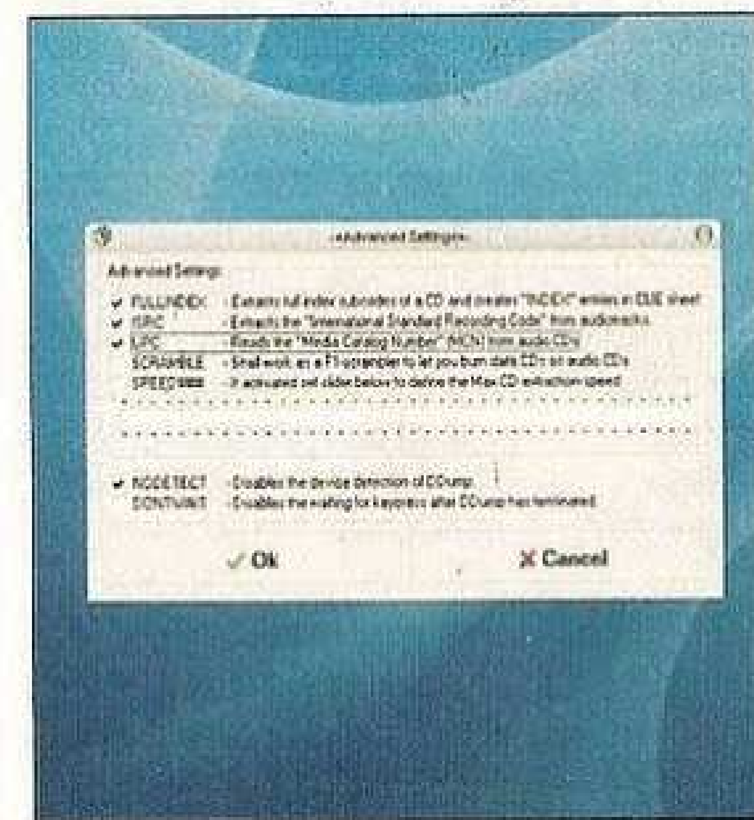
Nie lubisz, gdy w trakcie zabawy gra prosi cię o włożenie drugiego cedeka? A może przeszkadza ci szum wirującej płyty? Jest na to rada!

Wszystkich tych nieprzyjemnych dokuczliwości można pozbyć się za pomocą wirtualnego czytnika płyt. Wirtualnego, dlatego że po pierwsze, nic nie trzeba montować w komputerze, a po drugie, płyty, które są przez niego obsługiwane, również nie należą do typowych.

DAEMON Tools

Na rynku istnieje kilka programów emulujących czytniki CD i DVD. Do najpopularniejszych należy program DAEMON Tools (www.daemon-tools.cc, ostatnia wersja 3.46). Jego główną zaletą jest to, że jest darmowy. Nie bez znaczenia jest również fakt, że obsługuje wiele formatów zabezpieczeń wykorzystywanych przez producentów gier.

Instalacja programu jest bardzo prosta. Wystarczy ściągnąć plik instalacyjny, uruchomić go i podążać za wskazówkami ukazującymi się na monitorze. Po udanej instalacji na twoim komputerze pojawi się dodatkowy napęd DVD. Będziesz mógł go zobaczyć na przykład po wejściu do „Mojego komputera". Kolejny krok to przygotowanie „płyt", które będziesz mógł w tym napędzie odtwarzać (listę obsługiwanych formatów znajdziesz w ramce).



DDump i inni

Dobrym programem do darmowego przygotowywania wirtualnych dysków (obrazów płyt) jest aplikacja DDump (www.geocities.com/ddumpfrontend). Instalacja programu nie jest trudniejsza niż Deamon Tool. Jeśli poradziłeś sobie z tym pierwszym, nie będziesz miał problemu z DDump. Po uruchomieniu programu musisz wskazać czytnik (tym razem ten rzeczywisty), w którym znajduje się kopiowana przez ciebie płyta, i wybrać sposób wykonania obrazu. DDump obsługuje większość popularnych zabezpieczeń. Musisz je tylko wykryć.

Innym ciekawym programem, który łączy w sobie wiele zaawansowanych funkcji (nie tylko przygotowywanie obrazów płyt, lecz również instalowanie wirtualnych napędów i wypalanie ich na jak najbardziej rzeczywistych płytach), jest aplikacja Alcohol 120% (www.alcohol-software.com). Program ma jedną wadę – kosztuje prawie 50$. Zanim zapłacisz, możesz go testować przez 30 dni.

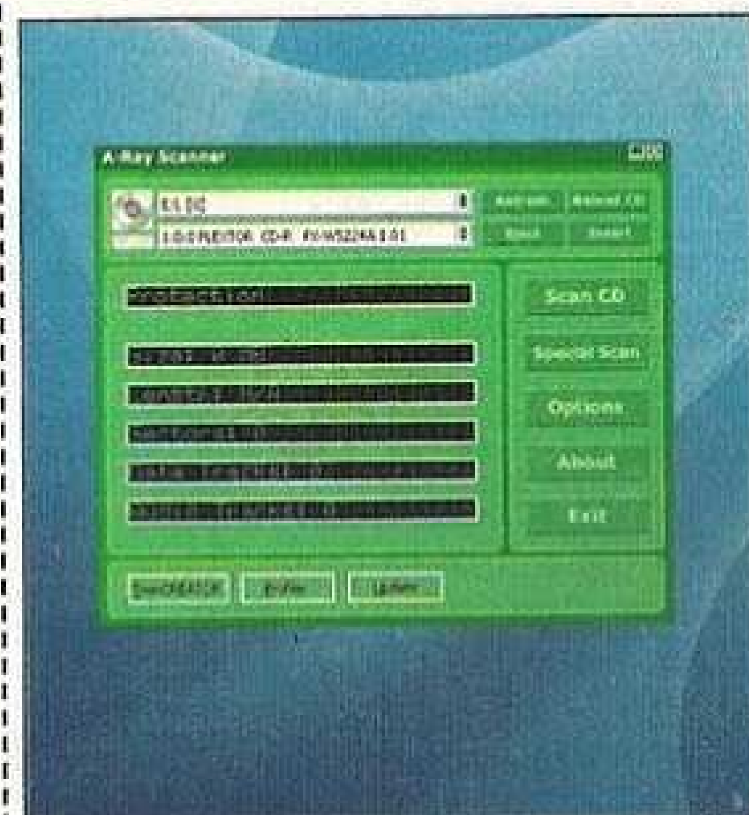


A-Ray Scanner

W wykrywaniu zabezpieczeń wykorzystywanych na płytach CD/DVD miłościwie króluje nam program A-Ray Scanner (www.aray-software.com). Po zainstalowaniu programu można od razu przystąpić do wykrywania zabezpieczeń. Program ma sporo dostępnych opcji i na pierwszy rzut oka może wydawać się nieco skomplikowany, ale to tylko pozory. Najważniejszym przyciskiem, którym od razu powinieneś się zainteresować, jest „Scan CD". Po naciśnięciu tegoż, program przystąpi do przeczesywania płyty w poszukiwaniu zabezpieczeń. Po kilku pełnych niepewności chwilach dowiesz się, jaką metodą zabezpieczona jest twoja płyta. Możliwości programu są doprawdy imponujące, ponieważ potrafi on skanować nie tylko płyty z oprogramowaniem do pecetów, ale również krążki z muzyką, płyty DVD oraz płyty z grami na konsole. Uwaga! W niektórych przypadkach gra, którą chcesz przeskanować, musi być zainstalowana.

Co dalej?

Jeśli już wykonasz prawidłowy obraz płyty, możesz przenieść go jak zwykły plik w dowolne miejsce na dysku twardym (na przykład do katalogu „Obrazy"). Teraz, jeśli chcesz skorzystać z tego krążka, nie musisz już wertować półki, tylko po prostu kliknąć na plik z obrazem, a płyta powinna bez problemów załadować się do wirtualnego czytnika. Po załadowaniu płyty możesz przeglądać jej zawartość tak samo jak w przypadku zwykłych CD-ROM'ów.



Formaty obrazów płyt obsługiwane przez Deamon Tool:

- .bin/.cue (tworzone np. przez CDRWin'a, BlindWrite'a)
- .iso (również tworzone przez program Easy CD Creator)
- .ccd (CloneCD)
- .nrg (format programu Nero Burning ROM) w przypadku gdy w systemie jest zainstalowany program ImageDrive
- .mds (format emulatora FantomCD

Niektóre opcje dostępne w Deamon Tool:

- Virtual CD/DVD-ROM > Device > Mount Image – ręczne wskazanie pliku z obrazem
- Set number of devices – możesz ustalić ilość wirtualnych napędów lub włączyć/wyłączyć (Disable). Za pomocą Daemon Tools możesz utworzyć w systemie do 4 wirtualnych napędów CD/DVD.
- Emulation – możesz wskazać rodzaj zabezpieczenia płyty.

Legalne to, czy nie?!

Zastanawiasz się pewnie, czy nie namawiamy cię przypadkiem do piractwa. Otóż nie, art. 75 ustawy o prawie autorskim mówi wyraźnie, że **każdy, kto ma na to ochotę, może zrobić sobie kopię bezpieczeństwa nośnika** (obejmuje to również „obrazy" płyt). Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, ponieważ zamiast ryzykować uszkodzenie oryginalnego krążka, na co dzień używasz kopii, gdy tymczasem oryginał spoczywa sobie w bezpiecznym miejscu. Oczywiście są pewne ograniczenia w robieniu takich kopii. Mianowicie, **możesz wykonać tylko jedną kopię naraz, nie możesz jej nikomu odsprzedać ani w jakikolwiek sposób rozpowszechniać.** Jeśli umowa licencyjna nie stanowi inaczej, nie możesz instalować gry lub programu na więcej niż jednym komputerze. Oznacza to, że **nie możesz używać jednocześnie oryginału oraz kopii.**

tekst: Alexander Winciorek

Poszukaj w Sieci...

Korzystając z Internetu, każdy może zdobyć dużą wiedzę o dowolnym zagadnieniu związanym z komputerami. Aby oszczędzić ci poszukiwań, przygotowaliśmy listę naszym zdaniem najlepszych serwisów o sprzęcie.

http://www.pclab.pl
Strona dla miłośników rozbudowanych testów różnego rodzaju sprzętu, niekoniecznie stricte komputerowego. Obok kart graficznych znajdziesz tu testy odtwarzaczy MP3.

http://www.twojepc.pl
Dużo newsów, ciekawe działy, sporo testów. Szczególnie interesujące są działy dla czytelników, gdzie można wymieniać opinie i uzyskać porady.

http://www.pc-max.pl
Strona ma ambicje być wielkim portalem informacyjnym o technologii IT. Na razie jest to jeszcze niewielki wortalik, ale trzymamy za redakcję kciuki. W każdym razie warto tu zajrzeć, a nuż znajdzie się coś, co umknęło innym?

http://www.benchmark.pl
Jak sama nazwa wskazuje, serwis zajmuje się głównie porównywaniem sprzętu. Trzeba przyznać, że robi to bardzo dobrze. Jeśli szukasz rankingów, testów i porównań, koniecznie tu zajrzyj.

http://www.wgk.com.pl
Strona Warszawskiej Giełdy Komputerowej od kilku lat jest doskonałym barometrem cenowym. Dawno, dawno temu, w czasach, kiedy nie było jeszcze sklepów internetowych, jedynie tutaj można było zorientować się w cenach. Teraz też warto tu zajrzeć, choćby dla ciekawych artykułów o sprzęcie (chociaż dawno nie było nic nowego).

http://www.frazpc.pl
W odróżnieniu od większości opisywanych tu serwisów, na FrazPC znajdziesz informacje nie tylko o sprzęcie, lecz również o szeroko rozumianych nowych technologiach. Jeśli chcesz być na bieżąco, zaglądaj tu często.

http://infopc.pl
Jeden z niezależnych serwisów, w którym można znaleźć ciekawe recenzje i testy. InfoPC nie jest może zbyt rozbudowany, ale warto tu zaglądać, ponieważ często pojawiają się ciekawe tematy, których nie znajdziesz na innych stronach.

http://nvision.pl
Nvision to serwis o kartach graficznych. Znajdziesz tu dużo informacji o nowościach na rynku, porównania, testy i recenzje. Dowiesz się sporo o chłodzeniu i poczytasz o sterownikach.

http://www.overclockers.pl
Tego adresu nie trzeba przedstawiać nikomu, kto zajmuje się podkręcaniem. Rozpalenie procesorów do czerwoności lub czterocyfrowe fps'y w grach to chleb powszedni dla redakcji Overclockers.pl.

Warto zajrzeć też na:
- http://www.dzikie.net/
- http://www.oc-serwis.pl/
- http://www.moded-kompz.net

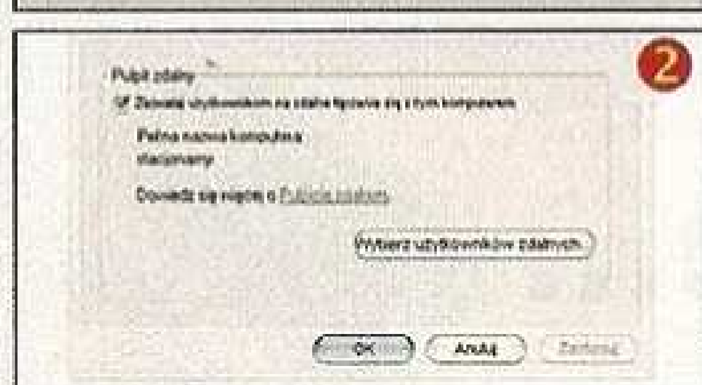
Tutaj zobaczysz, jak w łatwy sposób z poczciwego peceta zrobić lampkę nocną lub – nie bójmy się tego słowa – dzieło sztuki.
- http://www.modernizacje.net/
- http://mod-works.com/

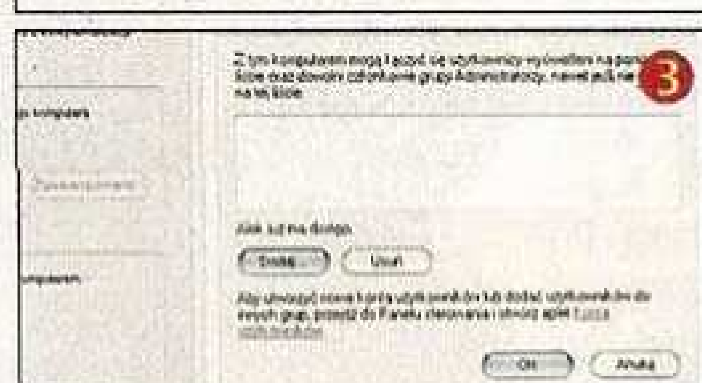
Steruj komputerem przez Internet

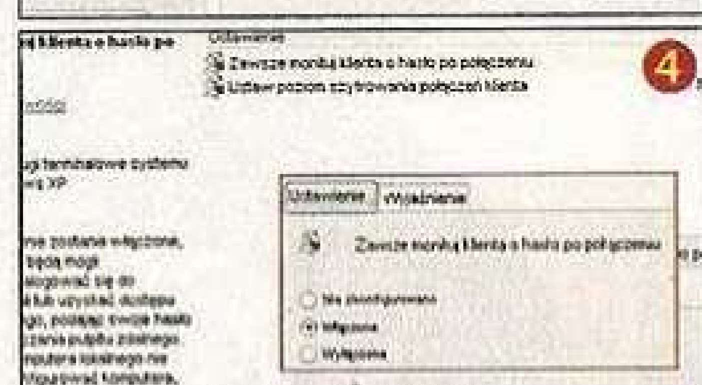
Z dowolnego miejsca na Ziemi możesz zarządzać swoim PC. Jeśli tylko masz połączenie z Siecią...

Pewnie nie raz zdarzyło się, że wyszedłeś z domu, zostawiając w komputerze jakieś ważne pliki. Zazwyczaj tego nieprzyjemnego odkrycia dokonuje się o wiele za późno, na przykład tuż przed drzwiami kolegi, który trzy razy wysyłał SMS'a: „Tylko nie zapomnij plików!". Na szczęście istnieje w Windowsach XP Professional ciekawa i prosta usługa, która umożliwia zdalną obsługę peceta. Jeśli poprawnie ją skonfigurujesz, będziesz miał dostęp do swoich danych z dowolnego komputera podłączonego do Internetu. Oprócz dostępu do zasobów, będziesz mógł wykonywać większość operacji tak jakbyś siedział przed własnym monitorem.











Host

Skonfigurowanie usługi Pulpitu Zdalnego nie powinno zająć ci dłużej niż kilka chwil. Wprawny użytkownik, jakim zapewne jesteś, poradzi sobie ze wszystkim bez problemu. Konfigurację zaczynasz od komputera, który będzie udostępniał swoje zasoby, fachowo zwanego Hostem. Tu od razu uwaga – jeśli chcesz bawić się w udostępnianie Pulpitu Zdalnego, musisz mieć na komputerze uprawnienia administratora. Aby się o tym przekonać, musisz wejść do **„Panelu sterowania / Konta użytkowników"** i tam sprawdzić, czy przy nazwie twojego konta jest oznaczenie **„Administrator komputera"** ❶.

Samo włączenie usługi jest proste jak... po prostu jest bardzo proste. Wystarczy wejść do **„Panel sterowania / System"** i w zakładce **„Zdalny"** zaptaszkować opcję: **„Zezwalaj użytkownikom na zdalne łączenie się z tym komputerem"** ❷. Następnie określasz, którzy użytkownicy mogą wejść do twojego kompa ❸ i sprawa załatwiona. Jeśli po otwarciu kont użytkowników okaże się, że nie ma żadnych kont do wyboru, nie znaczy to wcale, że nie możesz ustalić dostępu. Znaczy to tyle, że wszystkie konta na tym komputerze mają prawa administratora, a tego typu konta mają dostęp zagwarantowany automatycznie i nie trzeba ich dodawać ręcznie.

Opisane wyżej czynności są wystarczające dla większości użytkowników. Jednak wielu administratorów z pewnością będzie chciało skorzystać z ustawień zaawansowanych. Słusznie zresztą, bo zanim coś się wystawi na świat, warto dowiedzieć się jak najwięcej o zabezpieczeniach i dodatkowych opcjach.

Zaawansowane opcje dostępu zaszyte są w **„Zasadach grupy"**, do których dostaniesz się poprzez: **„Start / uruchom / gpedit.msc"**. Znajduje się tam wiele opcji pogrupowanych w dwa moduły: **„Konfiguracja komputera"** oraz **„Konfiguracja użytkownika"**. W naszym krótkim opisie skupimy się tylko na niektórych opcjach związanych z bezpieczeństwem, ponieważ opisanie całości zajęłoby co najmniej pół numeru. Najważniejsze opcje zaszyte są w folderze, do którego dociera się wybierając: **Konfiguracja komputera / Szablony administracyjne / Składniki systemu Windows / Usługi terminalowe / Szyfrowanie i Zabezpieczenia** ❹.

Pierwsza opcja, na którą należy zwrócić uwagę, to **„Zawsze monituj klienta o hasło po połączeniu"**. Wymusza ona podawanie hasła przy korzystaniu z Zdalnego Pulpitu. Jeśli nie zostanie uaktywniona, przy odrobinie samozaparcia i wiedzy użytkownicy będą mogli uzyskiwać hasło automatycznie. Aby uruchomić to zabezpieczenie, należy kliknąć na nie dwukrotnie i zaznaczyć opcję **„Włączone"**. Drugim istotnym ustawieniem jest poziom szyfrowania przesyłanych danych. Po wybraniu opcji **„Ustaw poziom szyfrowania danych"** można określić, czy serwer będzie wymuszał szyfrowanie 128-bitowe, czy ustalał poziom szyfrowania według ustawień klienta. Oczywiście zalecamy szyfrowanie 128-bitowe (opcja – **„Poziom wysoki"**).

Uwaga! Zanim zaczniesz konfigurować drugi komputer (klienta), koniecznie dowiedz się, jaki jest numer zewnętrzny IP komputera hosta. Najszybciej dowiesz się tego, wchodząc na stronę: http://whatismyip.com.

Klient

Klient to komputer, który będzie łączył się z naszym Hostem. Instalację klienta zdalnego pulpitu rozpoczynamy od uruchomienia programu **„msrdpcli.exe"**, który znajduje się na oryginalnej płytce instalacyjnej Windows XP w folderze **„Support \ Tools"** lub na stronie Microsoftu. Klient Zdalnego Pulpitu pracuje poprawnie na wszystkich wersjach Okienek, począwszy od Windowsów 95. Po udanej instalacji skrót do klienta powinien znajdować się w: **„Start / Programy / Akcesoria / Komunikacja"** ❺. Po naciśnięciu skrótu najlepiej od razu wybrać przycisk **„Opcje"**, ponieważ proste logowanie jest w większości przypadków niewystarczające. W linii **„Komputer"** wprowadź IP twojego komputera (Hosta). **„Nazwa użytkownika"** to ta, którą masz u siebie na komputerze (na przykład: „Killer"), natomiast pole **„Hasło"** najlepiej pozostawić puste. Domenę ustalamy w zależności od sposobu organizacji twojej sieci lokalnej, a potrzebne informacje na ten temat najlepiej jest uzyskać od administratora.

To by było na tyle. Jeśli wszystko przebiegnie zgodnie z planem, powinieneś uzyskać dostęp. Teraz możesz swobodnie korzystać ze swoich plików, uruchamiać różne programy i korzystać z wszelkich urządzeń, na przykład z drukarki.

Przejdź przez mur...

Jeśli chcesz uzyskać dostęp do swojego komputera spoza chronionej Firewallem sieci lokalnej, należy pamiętać o odblokowaniu odpowiedniego portu na zaporze. Dla usługi Pulpit Zdalny domyślnie jest to port 3389. Korzystając z wbudowanej w XP zapory połączenia internetowego, zaznacza się jedynie opcję Pulpit Zdalny w zaawansowanych ustawieniach Firewalla.

tekst: Alexander Winciorek

O czym szumi w Sieci

Longhorn jednak później...

Microsoft po raz kolejny zaskakuje użytkowników spragnionych nowego systemu. Wersja beta następcy Windows XP nie ukaże się bowiem – jak zapowiadano wcześniej – w drugiej połowie tego roku. Czemu? Otóż programiści zostali „przesunięci" do prac związanych z łataniem obecnych Okienek. Nieoficjalnie mówi się także, że nawet w ostatecznej wersji Longhorna nie znajdzie się część szumnie zapowiadanych nowinek. Trzeba będzie na nie poczekać do... premiery jeszcze kolejnej wersji Windowsów, nazywanej na razie Blackbomb.

Blaster szaleje w Sieci

Chyba o żadnym komputerowym szkodniku nie mówiło się do tej pory tak wiele, jak o Blasterze (znanym też jako MSBlast). Nic dziwnego – specjaliści cały czas sprzeczają się, jak wiele komputerów zaraził. Niektórzy uważają, iż liczba zainfekowanych maszyn sięga już 16 milionów! Z badań firmy Symantec wynika zaś, iż po podłączeniu komputera do Sieci w ciągu jednej sekundy zostanie on zaatakowany przez MSBlast'a...

Telewizja jest nudna?

Z badań przeprowadzonych w USA na grupie osób w wieku od 18 do 34 lat wynika, iż wolą one... surfować w Internecie zamiast oglądać telewizję! Ta grupa wiekowa stanowi jednocześnie aż 40% ogólnej liczby gości wirtualnego świata w Ameryce.

Czerwonym oczom – nie!

Każdy, kto robił kiedykolwiek zdjęcia, wie, jak okropnie wygląda na fotkach tzw. efekt czerwonych oczu. Posiadacze cyfrowych aparatów fotograficznych mogą na szczęście (zazwyczaj przy pomocy oprogramowania dołączonego do kamery) pozbyć się tego mankamentu. Jednak już niedługo problem ten może w ogóle przestać istnieć. Firmy Texas Instruments i Pixology opracowują technologię, dzięki której „oczy królika" będą korygowane już na etapie robienia zdjęcia!

Gates już nie najbogatszy

Założyciel i szef Microsoftu nie jest już najbogatszym człowiekiem na naszej planecie! Według szwedzkiej telewizji, największą fortuną może poszczycić się... Ingvar Kamprad, założyciel Sieci sklepów IKEA. 77-letni Szwed jest ponoć posiadaczem 47 miliardów dolarów.

Sieciowa płyta Perfectu

Zespół Perfect zamierza swoją najnowszą płytę, „Schody", sprzedawać tylko w formie elektronicznej – w Sieci! O szczegółach akcji można się dowiedzieć ze stron portalu www.interia.pl, który współpracuje z muzykami tej grupy. Cena całego albumu wyniesie 15 zł, zaś pojedyncze piosenki będzie można pobrać za 3 zł. Tym samym cena oryginalnego albumu praktycznie nie będzie się różniła od „pirata". Dodatkowo w Sieci będzie można pobrać grafikę z okładką płyty.

Niczym Okienka...

Posiadacze Linuksa mogą upodobnić desktop swojego PC do tego znanego z Windows XP. Właśnie dla systemów spod znaku pingwinka zespół XPde.Team przygotował napisane od nowa środowisko graficzne. Objęte licencją Open Source oprogramowanie znajdziesz w Sieci pod adresem www.xpde.com.

Urodziny Merlina

Już pięć lat działa polska księgarnia internetowa Merlin. Aktualnie w ofercie tego sieciowego sklepu można znaleźć nie tylko książki i komiksy, ale także płyty CD z muzyką, filmy wideo oraz DVD, gry komputerowe oraz akcesoria i elektronikę.

Polskie prawo blokuje...

...powstanie w Europie internetowych sklepów z muzyką! Do takiego wniosku doszła Komisja Europejska. Do czasu nowelizacji naszych przepisów w krajach UE nie będzie więc muzyki z Sieci...

Zostań cyber-samurajem

Ale katana

Kask wirtualny jest niezłym wynalazkiem, ale kto by chciał grać w KWAKA z garnkiem na głowie? Rękawice wirtualne? Też niezłe, ale jak w nich podgryzać chipsy podczas zabawy? Na szczęście teraz miłośnicy gier mogą sobie kupić (co prawda na razie tylko w Japonii) prawdziwy, samurajski miecz... do peceta lub konsoli, oczywiście. Urządzenie wyposażone zostało w czujniki ruchu oraz położenia, dzięki czemu dane o wszelkich ciosach i pchnięciach są przekazywane do komputera – tradycjonaliści zaś mogą skorzystać ze zwykłych, znanych z padów manetek i przycisków. Miecz wykorzystuje technologię bezprzewodową, dzięki czemu nie grozi nam zaplątanie się w kable podczas zabawy. Zabawka wkrótce powinna trafić do sklepów również w USA.



Ceny po wejściu do Unii

Jak to będzie

Od początku maja Polska jest oficjalnie członkiem Unii Europejskiej. Wiele osób liczy, iż dzięki temu ceny wielu usług i towarów spadną. Inni boją się sytuacji odwrotnej. Jak będzie naprawdę? Dowiemy się już niedługo... Tymczasem już teraz specjaliści przewidują, że:

- abonament za telefon podrożeje (bo w Unii są wyższe ceny niż w Polsce)
- o kilkanaście procent podrożeją rozmowy lokalne
- potanieją połączenia międzymiastowe i międzystrefowe (nawet o około 50%) oraz połączenia na komórki (ok. 40%)
- podrożeją monitory LCD (o około 15%)
- nie zmienią się ceny komputerów oraz drukarek, potanieją notebooki (w granicach ok. 5%)
- potanieje nieznacznie sprzęt RTV
- podrożeje oprogramowanie (ceny będą przeliczane z euro, a nie, jak dotąd, z dolarów)

PlusDeck: powrót do przeszłości?

Włóż kasetę...

Każdy, kto miał ZX Spectrum, pamięta, iż najpopularniejszym nośnikiem programów dla tych urządzeń była zwyczajna taśma magnetofonowa, a „rolę" dysku twardego pełnił zwykły magnetofon kasetowy. Być może dzięki urządzeniu koreańskiej firmy PlusDeck2 już wkrótce posiadacze PC przypomną sobie tamte czasy. Prezentowane poniżej dziwadło jest bowiem następcą dobrze znanego magnetofonu i pozwala na... zgrywanie plików MP3 i WMA z taśmy na dysk i z powrotem. Czyżby powrót do ery walkmanów?



Bezprzewodowa klawiatura oraz MP3 Player

Smak wolności

W ofercie firmy Creative pojawiają się coraz to nowe modele znanych i cenionych przez użytkowników urządzeń. Wśród nich znajdziesz przenośny odtwarzacz plików MP3 – MuVo TX 256, z wbudowanym cyfrowym dyktafonem oraz złączem USB 2.0. Urządzenie to może także pracować jako zewnętrzny dysk do komputera, a komplet baterii pozwala na słuchanie muzyki aż przez 15 godzin. Dla tych, co nie znoszą kabli plączących się po biurku, Creative przygotował zestaw Creative Desktop Wireless



Tak wygląda przyszłość: bez kabli i mieści się w kieszeni...

Canon szykuje desant na biura

Kup pan kombajn

Nie tak dawno jeszcze w nowoczesnych biurach można było ujrzeć stojące tu i ówdzie drukarki. Teraz, chcąc być na topie, należy zaopatrzyć się w kombajn biurowy, najlepiej taki jak pokazany na zdjęciu obok. Firma Canon, producent urządzenia, postanowiła uszczęśliwić wszystkich biurokratów, przygotowując potwora wielkości dwóch kuchni gazowych. Ta piekielna machina potrafi wypluwać 46 stron na minutę, posiada wbudowane ksero, skaner, sorter kartek i... obsługuje pocztę elektroniczną. Uffff... ale na biurku się nie zmieści!



Multimedialne gadżety XXI wieku

Oto i Archos



Być może już niedługo nikogo nie zdziwi widok ludzi oglądających w tramwaju lub autobusie ulubione programy oraz filmy. Coraz popularniejsze (na razie tylko na Zachodzie) stają się bowiem takie urządzenia multimedialne jak Archos 380. Mówiąc najprościej, jest to przenośny dysk twardy o pojemności 80 GB, posiadający wbudowany kolorowy ekranik i możliwość podłączenia do komputera. Urządzonko może pełnić rolę odtwarzacza MP3, DivX, MPEG i wideo, dyktafonu, cyfrowej kamery wideo oraz aparatu fotograficznego. To nie wszystko! Nowe modele, już niebawem wchodzące do sprzedaży, będą dodatkowo wyposażone w proste aplikacje typu elektroniczny notes, kalendarz czy klient poczty elektronicznej. Oprócz tego będą mogły bezprzewodowo łączyć się z Siecią! Na razie to jednak dość odległa perspektywa, zwłaszcza dla miłośników nowinek w naszym kraju – tutaj wszystko dociera odpowiednio później, ale za to kosztuje odpowiednio drożej...



8000, składający się z bezprzewodowej klawiatury multimedialnej oraz myszki optycznej. W komplecie znalazła się także wygodna podpórka na nadgarstki. Użytkownicy odtwarzacza MuVo² mogą za to skorzystać z możliwości uaktualnienia oprogramowania, dzięki czemu – po dokupieniu pilota z kablem – ich sprzęt zyska funkcje cyfrowego dyktafonu oraz radia FM.

Ceny:
- pilot do MuVo² – 349 zł
- Creative Desktop Wireless 8000 – 268 zł
- MuVo TX 128MB – 701 zł / 256 MB – 904 zł

Gdzie surfują Polacy?

Nasza Sieć



Miejsca w Sieci najczęściej i najchętniej odwiedzane przez polskich internautów



Nowa wersja NOKII 7200

Trochę luksusu

Nokia 7200 miała swoją premierę już rok temu, jednak dopiero niedawno jej producent zdecydował się wprowadzić do sprzedaży nową, limitowaną edycję tej komórki. Najnowszy model wyposażono w białą, skórzaną obudowę (poprzednie wersje miały wykończenie z materiału). Oprócz tego drobiazgu nowy-stary telefon nie różni się niczym od swoich poprzedników.





W „nowej" NOKII 7200 jest radio, aparat cyfrowy i nawet kolorowy wyświetlacz...

O czym szumi w Sieci

Komórki i terroryści

Fachowcy do spraw walki z terroryzmem zwracają uwagę, iż telefony komórkowe coraz częściej stają się podstawowym narzędziem pracy zamachowców. I bynajmniej nie chodzi tutaj tylko o możliwość komunikowania się, ale o... zdalne detonowanie ładunków wybuchowych! Przenośny telefon został wykorzystany jako zapalnik między innymi w ostatnich zamachach w Hiszpanii oraz dwa lata temu, na wyspie Bali.

Sony rządzi w cyfrówkach

W 2003 roku udziały japońskiego giganta w światowej sprzedaży aparatów cyfrowych wyniosły około 18%. Drugie miejsce zajął Canon z wynikiem 16%, a trzecie Olympus – 13%. Na czwartym miejscu wylądował Kodak (12%), pokonując Fuji. W 2003 roku na świecie sprzedano łącznie prawie 48 milionów cyfrówek.

Poczta 1GB?

Pierwszego kwietnia Sieć obiegła sensacyjna wiadomość – znany serwis Google oznajmił, iż zamierza oferować darmowe konta pocztowe o pojemności... 1GB! Mimo iż data ujawnienia planów firmy sugerować może primaaprilisowy żart, wiele osób podeszło do tych zamierzeń na serio. I wydaje się, iż dobrze zrobili – Google Inc. ostatnio stwierdził, że ich oferta była jak najbardziej poważna! Oczywiście nie ma nic za darmo – Google chce w zamian... skanować e-maile użytkowników i tym samym dokładnie określać tematykę wysyłanych im reklam. Podglądać zawartości poczty nie zamierza natomiast Spymac – druga firma, która także planuje mieć w ofercie gigabajtowe konta pocztowe.

Komórki jednak szkodzą?

Jak bumerang powraca temat szkodliwości telefonów komórkowych. Tym razem naukowcy szwedzcy, korzystając ze specjalnie opracowanego modelu matematycznego, stwierdzili, że promieniowanie elektromagnetyczne anteny zmienia ładunki molekuł, z których składa się ciało ludzkie. A to może prowadzić do zmian chorobowych – guzów mózgu czy nawet choroby Alzheimera. Badacze zastrzegają jednak, iż to na razie tylko teoria, wymagająca jeszcze sprawdzenia.

ServicePack 2 da się we znaki

Specjaliści przewidują, iż użytkownicy, którzy skorzystają z nowego uaktualnienia Windows XP – ServicePack 2 – mogą mieć poważne problemy z dostępem do Sieci bezprzewodowych oraz lokalnych czy serwerów gier. Wszystko to za sprawą nowych zabezpieczeń oraz... starych, które się automatycznie uaktywnią. W takiej sytuacji dział wsparcia technicznego Microsoftu przewiduje, że będzie musiał udzielać dodatkowych tysięcy porad mniej zdolnym użytkownikom.

Linux jest... nieopłacalny!

Najnowsze badania dowodzą, iż używanie Linuksa zamiast Windows może być... dużo bardziej kosztowne i czasochłonne! W dużych firmach zamiana systemu Microsoftu na „darmową" wersję Uniksa zajęła trzy razy więcej czasu niż instalowanie takiej samej liczby Okienek. Inaczej zupełnie wyglądało przejście na Linuksa w mniejszych sieciach lub wyposażanie w niego „czystych" komputerów.

Cyfrówka za 11$

Kilka dużych sieci salonów fotograficznych w USA rozpoczęło sprzedaż... jednorazowych cyfrowych aparatów fotograficznych. Kamerki są dość podłej jakości, mają na stałe ustawioną ostrość (tzw. focus free) i są nieprzyzwoicie tanie – kosztują około 11 dolarów. Oczywiście jest w tym wszystkim mały kruczek – aparat może zrobić tylko 25 zdjęć, a później trzeba go oddać do sklepu celem wykonania odbitek. I na tym się kończy jego żywot, ale... – no właśnie, od czego mamy wszelkiej maści wynalazców? Kilku zdolnych osobników stwierdziło, że po drobnej przeróbce z jednorazówki da się zrobić normalny cyfrak wielorazowego użytku. Wystarczy dorobić złącze USB, ściągnąć parę programów z Sieci i gotowe!

tekst: DżejDżi; Zdjęcia: Creative, Nokia, Canon, Archos, PlusDeck

O czym szumi w Sieci

Linux + Windows
W Internecie pojawiła się wersja testowa dosyć ciekawego programu CoLinux. Dzięki aplikacji napisanej przez 21-letniego Izraelczyka można pod kontrolą np. systemu Windows uruchomić... Linuksa. Tym samym jest to pierwszy, całkowicie darmowy sposób odpalenia pingwiniego systemu pod kontrolą innego OS'a.

Real Player czyta wszystko
Najnowsza wersja znanego odtwarzacza multimedialnego – Real Player, zgodnie z obietnicami autorów, radzi sobie nie tylko z formatami znanymi z Apple QuickTime'a (mov, qt) ale i... z Windows Media Playera. Tym samym Microsoftowi przybył niespodziewanie dość potężny konkurent. Czyżby Real Media szykowała się do wojny?

Telekomórka
W ofercie operatora Sieci GSM Vodafone znalazły się dwa modele telefonów wyposażone w... tuner telewizyjny. Dzięki temu ich posiadacze mogą nie tylko oglądać ulubione programy, ale i nagrywać do 12 minut audycji oraz korzystać z 9-obrazowej stopklatki. Niestety, nie wiemy, ile obydwa modele będą kosztować ani tym bardziej, czy kiedyś dotrą do naszego kraju...

Nowa podstawka już w maju?
Najprawdopodobniej już w maju pojawią się pierwsze procesory AMD Athlon64 3500+, wykorzystujące nowy typ gniazda – Socket 939. Tym samym faktem stałaby się „technologiczna śmierć" standardu Socket A. Miłośnicy superszybkich układów musieliby znowu zmieniać płyty główne...

Małe, trzeszczące...
Coraz więcej użytkowników iPod'a Mini skarży się na jakość dźwięku oferowanego przez ten odtwarzacz. Użytkownicy w USA (bo na razie tylko tam można kupić to urządzenie) narzekają, iż podczas słuchania muzyki często rozlegają się trzaski i szumy bądź dźwięk w ogóle się urywa. Sytuacja wydaje się być na tyle poważna, że sam producent stwierdził, iż będzie się musiał uważnie przyjrzeć temu problemowi.

Sieć: taniej lub z bonusami
W miarę upływającego czasu kolejni konkurenci starają się odebrać klientów Telekomunikacji Polskiej, oferując tańszy dostęp do Internetu lub przynajmniej dodatkowe usługi. Osoby korzystające z numeru NetGazeta (uruchomionego we współpracy z firmą Energis) uzyskują za darmo dostęp do archiwum „Gazety Wyborczej". Użytkownicy TlenDostępu (o2 i Energis) mogą wykupić określoną ilość czasu surfowania w Sieci, sekundowe rozliczanie czy uzyskać 3% zniżki. Również pozostali operatorzy oferują „upominki", mające przyciągnąć klientów – są to najczęściej darmowe konta pocztowe o zwiększonej pojemności lub darmowy dostęp do płatnych serwisów.

Nokia N-Gage po raz drugi
Fińska NOKIA zaprezentowała następcę N-Gage'a. Nowe urządzenie, oznaczone literkami QD, ma być około 20% tańsze od poprzedniczki (czyli zapewne będzie kosztowało poniżej 1000 zł). Nie zmienią się niestety ceny gier, za które nadal trzeba będzie płacić około 200 zł. N-Gage QD wyposażono w wygodniejszy system sterowania, bardziej wytrzymałą baterię (umożliwiającą zabawę nawet przez 9 godzin) i nowszy system operacyjny. Przekonstruowano także złącze kartridży – teraz wczytanie nowej gry nie będzie wymagało rozbierania urządzenia. Mimo tak wielu istotnych zmian nowemu N-Gage'owi trudno będzie konkurować z niepodzielnie rządzącym na rynku przenośnych konsol GameBoy Advance – zwłaszcza że za dotychczasowego „króla" trzeba zapłacić zaledwie około 200 zł, czyli prawie 5 razy mniej niż za nową konsolkę NOKII.

Najlepsze gry, najlepsi dystrybutorzy

Imperatory rozdane!



Czwarta gala gier komputerowych IMPERATORY 2004 ściągnęła do warszawskiej Piwnicy pod Harendą prawdziwe tłumy. Na miejscu bawili się przedstawiciele mediów wirtualnych, drukowanych i telewizyjnych, ochroniarze Rowana Atkinsona, pracownicy firm dystrybucyjnych, szatniarz i barmani, założyciele serwisu Imperium Gier (który zorganizował imprezę), a także grono wiernych fanów Imperium. Przybył też Rowąn Atkinson, gość specjalnej troski, gdyż jego nieobecność w kontekście obecności jego ochroniarzy nie miałaby większego sensu. Nic dziwnego, że impreza toczyła się w bardzo rozrywkowej i wybuchowej atmosferze.

Prócz raczenia się przedniej jakości piwem, szyneczką, frykadelkami i sałateczkami, zaproszeni goście mieli też okazję poznać jako pierwsi laureatów nagród Imperium, a także telewizji Hyper. Niektóre wyniki wydają się jednak dość kontrowersyjne. Internauci za najbardziej innowacyjny tytuł zeszłego roku uznali średnio udane XIII (zamiast genialnych PIASKÓW CZASU), mieli też oryginalną opinię o lokalizacji kilku produktów. Cóż, głos ludu nie zawsze jest głosem rozsądku.

GRA ROKU 2004
1. CALL OF DUTY (LEM)
2. GTA: Vice City (Cenega)
3. NFS: Underground (EA Polska)

NAJ... INNOWACYJNA GRA
1. XIII (Cenega)
2. NFS: Underground (EA Polska)
3. Call of Duty (LEM)

NAJLEPSZA GRAFIKA
1. NFS: Underground (EA Polska)
2. Max Payne 2: The Fall... (Cenega)
3. Call of Duty (LEM)

NAJLEPSZA OPRAWA DŹWIĘKOWA
1. GTA: Vice City (Cenega)
2. NFS: Underground (EA Polska)
3. Call of Duty (LEM)

NAJLEPSZA GRA KONSOLOWA
1. NFS: Underground (EA Polska)
2. Silent Hill 3 (CD Projekt)
3. Medal of Honor: Rising... (EA)

Nagroda HYPER'a
1. NFS: Underground (EA Polska)
2. GTA: Vice City (Cenega)
3. Gothic II (CD Projekt)

Najlepsza lokalizacja
1. LotR: Return of... (EA Polska)
2. Worms 3D (CD Projekt)
3. Ghost Master (CD Projekt)

Najlepszy dystrybutor
CD PROJEKT
1. CD Projekt
2. EA Polska
3. Cenega Poland

Po raz kolejny było strategicznie

Wojenny młot



Organizatorem imprezy była firma Games Workshop przy współpracy klubów Inkwizytor, Twierdza, Wartribe, Earthshaker, księgarni Faber&Faber oraz sklepów, miłośników i fanatyków gier strategicznych z całej Polski. Impreza odbyła się w dniach 24-25 kwietnia 2004 roku w hali sportowej przy Szkole Podstawowej nr 47, ul. Olgierda 35/41. Uczestnictwo kosztowało 10 zł od osoby. Odbyły się zaś trzy główne turnieje bitewne: Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40000 oraz figurkowy Władca Pierścieni. Impreza była otwarta i bezpłatna dla wszystkich osób zwiedzających oraz chcących wziąć udział w niedzielnych pokazach. W sobotę od rana odbywały się turnieje następujących systemów: Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40.000, figurkowy Władca Pierścieni, Warhammer 40.000 CCG Horus Heresy, Warcry CCG – Warhammer Fantasy Collectible Card Game oraz Lord of the Rings Tradeable Miniatures Game. W niedzielę odbyło się wiele pokazów różnych systemów bitewnych oraz karcianych i konkurs malarski. Wręczenie nagród nastąpiło po południu.







tekst: DżejDżi; Michał „Joel" Zacharzewski, Piotr „Frogger" Moskal Zdjęcia: Reebok, Games Workshop, prywatne archiwum Joela

Kopia doskonała

Game Jack

Wytwarzanie pirackich kopii oprogramowania (nie mówiąc o ich sprzedawaniu) jest działalnością zabronioną przez prawo. To wiedzą wszyscy. Przepisy jednak dopuszczają możliwość wykonania kopii awaryjnej programu np. na wypadek uszkodzenia oryginalnego nośnika. Ale to nie jest wcale łatwe, gdyż producenci, broniąc się przed piratami, próbują wszelkimi sposobami utrudnić stworzenie działającej kopii płyty CD czy DVD.

Co zrobić, gdy masz zabezpieczonego cedeka i potrzebujesz zrobić jego duplikat? To proste! Użyj Game Jacka 4.0. Ten programik doskonale daje sobie radę z większością zabezpieczeń, czyniąc proces kopiowania nawet najbardziej chronionych nośników miłym, łatwym i przyjemnym. W zestawie znalazł się także popularny ClonyXXL (aplikacja rozpoznająca zabezpieczenia) – dzięki temu cała praca, jaką musisz wykonać, ogranicza się do kilku kliknięć myszką. Jeśli jednak jakiegoś typu zabezpieczeń nie da się skopiować, program potrafi je... emulować! Czy tak, czy siak, twój duplikat powinien działać bez problemów. Do ciekawych funkcji GJ 4.0 należy też możliwość „podmieniania" plików – dzięki temu możesz „wzbogacić" kopię gry o najnowsze wersje DirectX'a!

info:
- program kopiujący CD/DVD
- cena: 110 zł
- Nowe Media, www.nowemedia.pl

Dokonaj upgrade'u swojego... wyglądu

Reebok Answer VII MID

Aby być na topie, trzeba się nieźle namęczyć. Odpowiedni sprzęcior na biurku, płaski jak naleśniczek panel LCD, najnowszy procek w obudowie, karta graficzna, wywołująca oczopląs i palpitacje serducha... Gdy już zgromadzisz te wszystkie cacka, nadejdzie pora spojrzeć w lustro, a tam... obraz nędzy i rozpaczy. Zmień więc swój image!

Jeśli szukasz czegoś wyjątkowego, co wyróżni cię pośród tysięcy graczy (a zwłaszcza graczy w koszykówkę), czegoś, co pozwoli ci „szybować" po parkiecie, boisku lub dowolnej innej powierzchni, sięgnij po najnowsze buty Reeboka, Answer VII MID.



Bucik ten to nowa propozycja w kolekcji Reeboka I3, która stworzona została dla najbardziej kontrowersyjnego i ekscentrycznego gracza NBA, Allena Iversona. Mierzący „zaledwie" 183 cm wzrostu jest liderem tego sezonu w liczbie zdobytych punktów i przechwytów. Iverson znany jest także ze swojego oryginalnego stylu. Nosi tatuaż, warkoczyki na głowie i... właśnie takie wyczesane buty Reeboka.

Answer VII MID to but, który powstał w oparciu o autorską grupę technologii DMX, która zapewnia zastosowanie unikalnego i bezkonkurencyjnego systemu przepływu powietrza. Do wykonania Answer VII MID użyto wysokiej jakości perforowanej skóry. Dzięki niej stopa ma możliwość oddychania. Dodatkowe wzmocnienie buta w okolicach śródstopia zapewnia nodze maksymalną ochronę, a bieżnik na podeszwie, ułożony w kształcie jodełki, dodaje butom elastyczności.

Połączenie białej skóry z czerwono-granatowymi wstawkami sprawia, że najnowszy Reebok doskonale wpisuje się w trendy panujące obecnie w modzie sportowej. Niestety, podobnie jak wszystko co modne i fajne, nie jest on tani – kosztuje prawie 500 złotych. To chyba jego jedyna wada, o jakiej wiemy...

O czym szumi w Sieci

Internet na Statoil'u

Na trzech (na razie) stacjach benzynowych koncernu Statoil pojawiły się nadajniki umożliwiające... bezprzewodowy dostęp do Sieci. Odpowiednie urządzenia nadawcze dostarczyła firma Hewlett-Packard. Po restauracjach Pizza Hut / KFC to kolejne publiczne miejsca, gdzie będzie można skorzystać z Internetu!

TP S.A. pomaga oszustom?

Nasz największy operator telekomunikacyjny postanowił po raz kolejny uszczęśliwić abonentów usługą, której nie chcieli. A wszystko za sprawą połączeń ze specjalnym numerem 0-300, dzięki któremu można doładować komórkę na kartę. Sama usługa byłaby niewątpliwie pożyteczna, gdyby nie fakt iż... mogą z niej korzystać sprytni oszuści. Dla złodzieja nie jest bowiem żadnym problemem podłączenie się do cudzej linii telefonicznej i naładowanie za darmo swojej komórki. Po głośnych już aferach związanych z oszustwami popełnianymi z użyciem dialerów i numerów 0-700 wydawało się, że TP S.A. w końcu zadba o bezpieczeństwo swoich użytkowników. Niestety, jak widać firma potrafi tylko zadbać o własną kieszeń.

Komputer ochroni samoloty

Chińscy naukowcy opracowali system, który może uniemożliwić terrorystom użycie samolotów do przeprowadzenia ataku na wysokie budynki, tak jak w Nowym Jorku 11 września 2002. Komputer wyposażony w dokładną mapę wysokich budynków będzie kontrolował, czy samolot nie zbliża się za bardzo do któregoś z nich. Jeśli zaś pilot nie zareaguje na sygnały ostrzegawcze, sprytna elektronika przejmie kontrolę nad maszyną, zmieniając kierunek lotu bądź wysokość.

Pojutrze

premiera 28.05

Raz jeszcze Roland Emmerich, reżyser „Dnia niepodległości" i amerykańskiej wersji „Godzilli", bawi się w niszczenie wielkich miast. W filmie „Pojutrze" opowiada o opłakanych skutkach efektu cieplarnianego. Podniesienie się średniej temperatury na Ziemi zaledwie o kilka stopni spowoduje, że tornada nawiedzą Los Angeles, a w New Delhi spadnie kilka metrów śniegu. Tokio będzie zmagać się z gradem wielkości dojrzałych pomarańczy, zaś w Nowym Jorku w przeciągu nocy temperatura zleci na łeb, na szyję. Morza, rzeki i jeziora wystąpią z brzegów. Nic dziwnego, że główny bohater filmu wyruszy na Manhattan, by odnaleźć swego siedemnastoletniego syna. Profesor Hill chce go uchronić przed nadciągającą epoką lodowcową!

Budżet „Pojutrze" wyniósł grubo ponad 100 milionów dolarów. Nic dziwnego, że nawet krótkie trailery robią niesamowite wrażenie. Widzowie z zapartym tchem obserwują walące się budynki, wodę zalewającą znane z telewizji ulice i śnieg, przy którym zima 1943 roku to bułeczka z korniszonem. Fabuła filmu nie jest jednak wymysłem kilku obdarzonych bujną wyobraźnią scenarzystów. W rzeczywistości efekt cieplarniany spowoduje daleko większe zniszczenia!



Fanfan Tulipan

Premiera: 7 maja

XVIII-wieczna Francja – kraj, w którym ulubionym sportem prostych obywateli jest wojna. Młody chłopak Fanfan, uciekając przed ożenkiem, wstępuje do armii Ludwika XV. Przy okazji dowiaduje się, że pisana jest mu chwała i ręka królewskiej córki. I rzeczywiście, wkrótce później młodzieniec ratuje z rąk zbójców karocę Madame de Pompadour, królewskiej metresy. Okazuje się jednak, że... ale to tajemnica. Jak w każdym francuskim romansie, w „Fanfan Tulipan" pojawia się spisek, wojna, miłość i zdrada.



Śmiertelna gorączka

Premiera: 28 maja

Grupa przyjaciół wyrusza w góry, by w zapuszczonej chacie spędzić miło wakacje. Na miejscu jednak jeden z uczestników wycieczki zostaje zainfekowany śmiertelnym wirusem. Choroba jest zakaźna i szybko się rozprzestrzenia. Sielankowy wyjazd zamienia się w walkę o przetrwanie, podczas której w każdym z obecnych budzą się najgorsze instynkty. Fani takich obrazów jak „Evil Dead" nie mogą przegapić „Śmiertelnej gorączki"!

Troja



Informatycy nazywają trojanem odmianę komputerowego wirusa, która udaje zwykły program i przeprowadza „atak" na system od środka. Podobny manewr zastosowali niegdyś Grecy. Posłali do oblężonej Troi dar w postaci wielkiego słomianego konia, w którego wnętrzu ukryli się wojownicy. Nocą niepostrzeżenie wymknęli się ze zwierzaka, otworzyli bramy i... zmienili losy trwającej od 10 lat wojny.

Słynny fortel stanowi jedynie fragment większej opowieści, którą postanowił przedstawić niemiecki reżyser Wolfgang Petersen. Wszystko zaczyna się z chwilą, gdy bogini Gaja dochodzi do wniosku, że Ziemia jest przeludniona i trzeba ją „odludnić". Jej ukochany Zeus wraz z Nemezis płodzą jajo, z którego wykluwa się Helena, najpiękniejsza kobieta na świecie. Dziewczyna zostaje żoną króla greckiej Sparty, Menelaosa, lecz wpada też w oko królewiczowi trojańskiemu Parysowi. Młodzieniec uprowadza ją, a jego tropem rusza wyprawa z Achillesem, Odyseuszem i Ajaksem na czele.

Petersen na plan ściągnął gwiazdy – Brada Pitta (Achilles), Orlando Blooma (Parys), Erica Banę (Hektor) i modelkę Dianę Kruger (Helena). Wydał też miliony dolarów na efekty specjalne, scenografię, kostiumy i charakteryzację. Wniosek jest jeden: widzimy się w kinie, szanowny czytelniku!



premiera 7.05

Rogate ranczo

premiera 28.05

Rolnicy prócz wielu zalet mają jedną, za to dość istotną wadę – talent do komplikowania spraw prostych. Przykładem może być tu język, w mieście dość ubogi (k..., ch..., s...), na wsi szlachetny i bogaty. Drobny obszarnik potrafi nazwać ciągnik traktorem, a kurczaka kapłonem. W dodatku różnicuje farmy zwierzęce według gatunku, który je zamieszkuje. Kurze zwie fermami, końskie stadninami, krowie zaś oborami bądź po prostu ranczami.

Fabuła ostatniego filmu animowanego wytwórni Disney'a toczy się na Dzikim Zachodzie. Główne bohaterki – krówska – żyją sobie w całkiem przyzwoitym obejściu, pasą się na zieloniutkiej trawie, dają bielusie mleko – jednym słowem, dobrze im się żyje. Tyle że wdowa, do której należy farma, ma potężny dług. Jeśli go nie spłaci, zwierzęta staną się własnością rzeźni.

Obrotne mlekodajki wpadają na szatański plan. Kasę niezbędną do uratowania rancza zdobędą, chwytając pulchnego złodziejaszka bydła o ksywce Slim (Chudy). Sęk w tym, że bandyta stosuje chwyty poniżej pasa – śmierdzi, jodłuje w hipnotyzujący sposób, do tego gdy mówi, rusza wąsami. Czy krowy ze zwykłego rancza mają szansę go pokonać? Przekonasz się, wędrując do kina!



Kapownik kinomana

Cooler – historia chronicznego pechowca, który mieszka w Las Vegas i zarabia, przynosząc gościom kasyna pecha. Premiera: 21 maja.

Wariaci z Karaibów – kolejna zakręcona francuska komedia. Dwaj niezdarni i całkowicie niedobrani agenci usiłują rozwiązać zagadkę śmierci młodej kobiety. Premiera: 21 maja.

Confidence – hochsztapler Jake obrabia mafijnego księgowego. Swą pomyłkę postanawia odpracować i zatrudnia się jako... morderca na zlecenie. Premiera: 28 maja.

Zgromadzenie – młoda Amerykanka widzi grupę ludzi, która pojawia się wszędzie tam, gdzie ma wydarzyć się coś złego. Fani thrillerów powinni być miło zaskoczeni! Premiera: 4 czerwca.

tekst: Michał „Joel" Zacharzewski & Dawid „Davi" Muszyński; Zdjęcia: Kino Świat, Warner Bros., CinePix, Forum Film

Podziękowania

Redakcja CLICK! pragnie podziękować organizatorom Forum Ekonomicznego w Warszawie za nadprogramowe wakacje. Opuszczenie „stolycy" okazało się świetnym sposobem uniknięcia całego bałaganu komunikacyjnego oraz innych przyjemności. Jeszcze raz dziękujemy!

Dzieciaki z Clickiem

Ostatnio oglądałem „Dzieciaki z klasą" czy cuś takiego. Jakiś dzieciak wybiera numer pytania i wyświetla się „Wiedza ogólna: ile kosztuje magazyn dla młodych komputerowców CLICK?". A w innym programie pada pytanie znowu z wiedzy ogólnej: „jak często wychodzi magazyn dla młodych komputerowców CLICK?". Mam pytanie – ile daliście „w łapę" autorom programu? A może jesteście tak popularni, że każdy musi wiedzieć, co ile CLICK! wychodzi?

nOObstyle

Jeśli faktycznie padło pytanie o cenę CLICKA!, to było ono idiotyczne, gdyż cena naszego pisma leciutko się zmienia w zależności od dodatków (wiadomo, że wersja DVD musi być droższa od CD). Natomiast to, że CLICK! jest miesięcznikiem, można zgadywać nawet jeśli się o samym piśmie nie ma pojęcia. Wystarczy trochę ruszyć szarymi komórkami. Oczywiście cieszy nas to, że twórcy programu uważają, że „dzieciak z klasą" musi wiedzieć, czym jest CLICK! Tak trzymać, TVN!

Piractwo

Temat piractwa wraca jak bumerang i trudno go pominąć. Piszę, bo nieco rozdrażnił mnie list niejakiego Stevola w numerze 5/2004 waszego czasopisma. Także fragment waszej odpowiedzi. Jeśli pojawiają się akcje wyłapywania piratów, to kto będzie się bał? Oczywiście ten, kto jest winny! Wystarczy





spojrzeć na wszystko z perspektywy twórcy programu. Nie po to siedzi on dniami i nocami i nie po to ciężko pracuje, aby później ktoś go okradał! I nie pomaga stwierdzenie: „Nie stać mnie na oryginał"! Jeśli cię nie stać, nie kupuj. Rynek rządzi się swoimi prawami i wcześniej czy później ceny (niekiedy aż nadto wygórowane) spadną. Nie trzeba przecież od razu grać w nowości. Można poczekać. Można zadowolić się oryginalnymi grami sprzedawanymi w czasopismach. To, że nie zawsze są to świeże tytuły, nie oznacza, że są beznadziejne. A jeśli już, można przecież odkładać kasę i uzbierać sobie pieniądze na wymarzony produkt. I coś za coś: zrezygnuj z dyskoteki, piwa czy nowego ciucha na rzecz oryginalnej gry. Samo życie!

I dotyczy to nie tylko gier. Jeśli nie stać cię na Microsoft Office, możesz zadowolić się darmową alternatywą, jaką jest Open Office... itp. Jest na tyle dużo czasopism komputerowych, że można znaleźć jakieś komercyjne wersje programów, które otrzymasz w pełnych wersjach wyłącznie za cenę czasopisma. I wszystko będzie OK, i przestaniesz trząść porami przy każdej wiadomości o wyłapywaniu piratów!

Natomiast jakoś niespecjalnie przemawia do mnie odpowiedź redakcji na ten list. Coraz więcej ludzi posiada w domu komputery. Nie każdy kupi je za gotówkę, niektórzy przecież kupują na raty. I nie muszą być przy tym nieziemsko bogaci! Nie przemawia do mnie stwierdzenie, że skoro kupiłeś komputer, stać cię na nowe, oryginalne gry. Czasy, kiedy można było powiedzieć, że „bogaty kupuje komputer, biedny żyje normalnie" już minęły. Często jest tak, że peceta – SAMEGO, BEZ ŻADNYCH DODATKÓW – sfinansują rodzice, dziadkowie itp. i na tym sprawa się kończy. Nie finansują kupna gier, programów... Nie znają się też za bardzo na sprzęcie i nie przemawia do nich, że skoro kupili supermaszynę, to po jakimś czasie będzie trzeba do niej dokładać. Dla nich Pentium 166 nie różni się niczym od AMD 2.5. Ale to nie oznacza, że skoro nie stać, trzeba kraść. Pomyśl, jakbyś się poczuł, gdybyś kupił za ciężko zarobione pieniądze rower-cacko i ktoś zwinąłby ci go z piwnicy? Na pewno byś się z tego powodu nie cieszył. A jest to taka sama kradzież jak piractwo! Ja akurat rozumiem ten problem, bo doskonale wiem, jak to miło jest, gdy ktoś kradnie moją własność intelektualną ze strony internetowej, a potem podpisuje się pod moimi tekstami własnym nickiem. A jest to akurat problem porównywalny z piractwem. Swoją drogą, gdyby rzeczywiście obniżyć ceny produktów, piractwo – chociaż nie zniknęłoby – zmniejszyłoby się diametralnie. Sęk w tym, że nie zawsze jest to takie proste!

SzeoL

W zasadzie: nic dodać, nic ująć. Tylko jedno wyjaśnienie. Nie pisaliśmy, że jak kogoś stać na komputer, to stać go również na programy. Pisaliśmy, że „posiadanie komputera i oprogramowania nie jest nikomu niezbędne do życia". Oczywiście, chodzi tu zwłaszcza o gry. Rozumiem, że czasami ktoś koniecznie potrzebuje komputera do pracy. Wtedy, tak jak piszesz, można korzystać z darmowego oprogramowania, którego jest do wyboru, do koloru, zarówno w Sieci, jak i na płytach dołączanych do czasopism. Dla kupowania pirackich gier nie ma żadnego wytłumaczenia. Wiadomo, że ludzie nie robią tego z biedy, tylko po to, aby zabawić się za darmo. Z biedy to się kradnie chleb, a nie gierki...

Snajper?

Czy wasza redakcja mieści się w takim wysokim okrągłym bloku w paski? Jeżeli tak, czy redakcja znajduje się w pomieszczeniu z takimi dużymi oknami? *(Aha, ani chybi: snajper. A to JA siedzę przy oknie! – Randall).* Jeśli wasza redakcja znajduje się w tym miejscu, które opisałem, to COOL! – mieszkam niedaleko was :). Czy mógłbym do was czasami wpadać? *(Gdybyś był osiemnastolatką 175, 90-60-90, to mógłbyś tu nawet zamieszkać. Jeśli nie, to sorki – Randall)*

Mateusz

Kolekcja Randalla: „Józio To-Się-Nie-Da"

NIE CHODZI NA PS2!

Jestem absolutnie oburzony jakością płytek, które dodajecie! Próbowałem zainstalować Gabriel Knight III na mojej konsoli i co? I nic! Gierka się nawet nie chciała odpalić. I nie mówcie mi, że to wersja na PC, czy coś takiego, bo przecież i tu się wkłada płytkę i tu!

Wkurzony

Popełniłeś zapewne typowy błąd. Aby zainstalować GK III na konsoli PS 2 należy włożyć do czytnika wszystkie TRZY płyty naraz. Jak nie wejdą – dobij młotkiem!

czytelnicy pytają... Joel odpowiada



• Mam problem z dźwiękiem w grze. W prawym głośniku słyszę to, co powinienem z lewego i odwrotnie. Co robić?*

• Wydaje się nam, iż niezbędna będzie wizyta u laryngologa oraz operacja. Lekarze najprawdopodobniej zechcą dokonać amputacji twoich małżowin usznych, a następnie przyszyją je ponownie – lewą w miejscu prawej, zaś prawą w miejscu lewej. To jedyny ratunek dla ciebie.

*autentyczny telefon do redakcji



Randall do Nobla

Po śmierci „Secret Service" długo nie mogłem się otrząsnąć. Dopiero CLICK! przywrócił mi radość życia. To najlepsze czasopismo o grach. Taaak, zniszczenie konkurencji to tylko kwestia czasu. Niedługo CLICK! będzie miał 100% rynku. Macie najbardziej zarąbisty dział listów, a Randallowi już dawno powinni dać Nobla we wszystkich dziedzinach. Ogólnie dajecie też najfajniejsze gierki (FARAON, GABRIEL KNIGHT 3). Tylko jedno zastrzeżenie – dlaczego nie dajecie tych miłych skąpo odzianych pań? One były takie.... fajne i seksy.

Pitraq

I jeszcze niech ta konkurencja nie umiera tak szybko i bezboleśnie. Niech cierpi z każdą sekundą, widząc zbliżającą się śmierć, czując powiększający się ból nie do wytrzymania, nie mogąc już w żaden sposób zapobiec klęsce! Aaaach, oto miodek na okrutne serduszko Randalla, które zawsze bije w rytm słów: „kill, kill, kill". Randall na Nobla się zgadza, ale prosiłby jeszcze o nagrody Oskara, Grammy, Emmy, Złotego Lwa, Felixa, Złotego Niedźwiedzia, Szarego Skunksa i co tam jeszcze można wymyślić... A nasze dziewczyny rzeczywiście były seksy, zresztą tak to już jest z ładnymi, skąpo odzianymi laskami, że są fajne. (hmm, tyle przyszło listów broniących miłe panienki, że na 99% przywrócimy je w przyszłym numerze... – Frogger)

ciąg dalszy listów – str. 86

Na listy odpowiadają Jacek Piekara i Piotr Moskal

Programy to kasa

Po pierwsze primo, muszę was baaaardzo pochwalić. Chodzi o drugą część odpowiedzi na list pt. „Policjanci, złodzieje i politycy" z nr 5/04. To wszystko szczera prawda *(druga część listu mówiła o tym, że największymi złodziejami są nasi politycy – Randall)*. Niedawno oglądałem film dokumentalny zatytułowany „Tajna historia piractwa komputerowego". Wg tego filmu to hakerzy pierwsi zaczęli konstruować domowe komputery i pierwsi tworzyli gry. Na początku był klub „producentów domowych komputerów", czy jakoś tak. Pierwszym człowiekiem, któremu ten klub się nie spodobał, był Bill Gates. Stwierdził on, że programy pisze dla pieniędzy i nie chce, by ktoś wykorzystywał je za darmo. W filmie tym padła jedna z zasad hakerstwa „kopiowanie programów nie jest kradzieżą"!

Karol

Czasy się zmieniają. W pionierskich dekadach w środowiskach komputerowców rzeczywiście toczyły się różne dyskusje. Zresztą do dzisiaj problem ten istnieje. Przecież twórca Linuksa – Linus Thorvalds – udostępnił za darmo kod źródłowy swego programu i to z prośbą do wszystkich, by go udoskonalali. Tymczasem dla Microsoftu kod źródłowy Windows to pilnie strzeżona tajemnica. Efekt jest taki, że Windows jest programem silnie narażonym na hakerskie ataki oraz na wirusy, a Linux postrzegany jest jako wzór bezpieczeństwa oraz stabilności. Nad tym drugim pracowały tysiące ludzi z całego świata (oryginalny program Thorvaldsa to teraz mniej niż 5 procent całego systemu). Na Linuksa przechodzą w tej chwili zarówno potężne koncerny (IBM), jak i administracje rządowe wielkich państw (Niemcy). Czas drogiego, niewydolnego,





pełnego błędów i niebezpiecznego w użyciu Windowsa powoli się kończy. Microsoft doskonale to widzi – i stąd różne nędzne i podłe gesty, takie jak oparte na irracjonalnych podstawach próby wytaczania procesów firmom dystrybuującym Linuksa.

Rymotwórca

Jesteście świetni, świetni, po tysiąckroć świetni. Mam do was dwie sprawy związane z CLICKIEM!. Zróbcie jakiś dział ze śmiesznymi wierszami o komputerach, na przykład: „mam w domu kawał złomu. Komputer go nazywam, czasem na nim grywam. Przeklęta machina, ciągle mi się zacina. Gdy ląduje w śmietniku, gra wesoła muzyka".

Gumiludek

A może tak: „mieszkam sobie w Częstochowie i niewiele mam w głowie. Wymyślam kiepskie rymy, bo nie mam dziewczyny. Jakbym laskę miał, to bym się za nią brał. A nie wymyślał głupoty, zamiast wziąć się do roboty".

Znowu przyślijcie...

Jestem waszym gorliwym czytelnikiem od 3 lat. Mam do was pytanie – czy jesteście w stanie przysłać mi opakowania (tekturowe) na wasze CD (numery z AQUANOX i kilkoma innymi), bo moje gdzieś się zapodziały.

Ratownik

A mnie się zapodziało gdzieś kilka banknotów studolarowych. I Lamborghini Diablo. I domek na Kanarach. I taki mały jachcik z załogą. I dwanaście Dziewczyn Miesiąca z Playboya. Jakbyś gdzieś znalazł moją własność, to przyślij, OK?

Pies czy nagrywarka?

Mam nagrywarkę, która podczas nagrywania wydaje dźwięk przypominający warczenie *(może to po prostu mały, spłaszczony, srebrny pies? – Randall)*. Wypalała co drugą płytkę, a programy do nagrywania wykazywały błędy zapisu. Obecnie wygląda na spaloną *(to znaczy, że jest okopcona, śmierdzi, a z wnętrza wydobywa się dym? Jeśli tak, to faktycznie jest spalona, Sherlocku – Randall)*. Nagrywarka ma trzy miesiące, została wyprodukowana przez TEAC. Czy mogę ją reklamować u sprzedawcy?

Wara

Dobra, teraz poważnie. Jeśli masz gwarancję, idź do sprzedawcy, bo gwarancja z całą pewnością obejmuje co najmniej okres roku od daty zakupu.

Czy Clickers jest żoną Froggera?

Hey, ludziki z redakcji CLICKA! Czytam was już okrąglutkie 4 lata i nie mam zamiaru przestać! Robicie bardzo duże postępy i jesteście coraz lepsi! A teraz napiszę coś normalnego: Frogger, gratuluję małżeństwa. Niech ci przyniesie 1000 małych krasnali :). A właśnie, Frogger! Skoro już masz żonę, to musisz się nią zajmować... czyż nie? Więc mógłbyś odstąpić miejsce redaktora naczelnego siewnu Randallowi. Aha, i jeszcze jedna ważna sprawa! Gdzie jest Clickers? Czyżby tą żoną Frogera był właśnie on? I teraz pewnie wychowuje w domu 12 małych żabek Froggera. Bardzo chciałbym dostać od was jakiś upominek np. figurkę Clickersa (ale najlepiej pamięć RAM). Mam nadzieję, że coś od was dostanę. No to narka!

Randall

Huh, widzę że ktoś ma małą wyobraźnię, nie potrafi wymyśleć własnej ksywki i się pode mnie podszywa! A niech tam, mam zrozumienie dla ludzi o małych rozumkach... Jeśli chodzi o Froggera, to on ożenił się z dziewczyną z krwi i kości, a nie z żadnym animkiem czy postacią z komiksu! Rozumiem, że twoje dziewczyny pochodzą głównie z pism ilustrowanych i takich wesołych, kolorowych filmików, ale ludzie dorośli preferują trzy wymiary oraz materię ożywioną...

A podział pracy jest taki, że Frogger zajmuje się CLICKIEM!, a Randall jego młodą żoną. I ten właśnie podział można nazwać głęboko sprawiedliwym! Jeśli chodzi o dostanie czegokolwiek, to możesz dostać zdjęcie Froggera topless z autografem, ale musisz przysłać zaadresowaną kopertę zwrotną z naklejonym znaczkiem oraz stuzłotowym banknotem w środku (banknot będzie oczywiście dla Randalla)...

Clickers, reklamy i laski

Gdzie golę laski? No i co to za ściema z Clickersem?! Dajecie reklamy na półtorej strony i nie macie miejsca na komiks, który zamuje trzy razy mniej cennej przestrzeni?

Panlider

Boziuuuu! Ile ja muszę powtarzać, że w CLICKU! nie było gołych lasek, tylko laski skąpo ubrane??? Widzę, że legenda żyje już własnym życiem. No i niech żyje... A jeśli chodzi o reklamy i komiks, to mój drogi: za reklamy nam płacą, a za komiks my płacimy. Sam więc rozumiesz, że różnica jest taka, jak w tym dowcipie: „Czy to prawda, że na Placu Czerwonym w Moskwie rozdają samochody? Generalnie prawda, tyle że na Placu Lenina w Leningradzie, nie samochody, a rowery, i nie rozdają, tylko kradną".



CLICK!

Zespół redakcyjny:
Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (dział gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Andrzej Cwalina (dział gier, reklamacje płyt CD) tel. (0-22) 517-04-88, Agnieszka Niewiadomska (sekretariat redakcji, zgłaszanie wygranych w konkursach SMS) tel (0-22) 517-02-44

Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:
Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Dawid Muszyński, Maciej Ogiński, Przemysław Ryk, Maciej Waszkiewicz, Alexander Winciorek, Krzysztof Wierzbicki.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic, Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański, Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski, Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski, Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:
CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy
Monika Walczak (kierownik), monika.walczak@bauer.pl, tel (0-22) 516-35-19, Jarosław Czujak, tel (0-22) 516-35-44, Maciej Szwajkowski, tel (0-22) 516-35-17

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Click! w Sieci:
e-mail: click@click.pl, www.click.pl

WYBIERAJ WYGODNIE ;)

fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp - walka - fpp



zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność - dynamika - przygoda - zręczność



strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie - kierowanie - cRPG - strategia - planowanie



sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo - sport - wyścigi - współzawodnictwo





dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy



Diamenty ... 14,90
Dzikie Gęsi ... 14,90
Imperium Azteków ... 14,90
Indyki deluxe ... 14,90
Max i Maria na zakupach ... 14,90
Kart Challenge ... 14,90
Kurka Wodna 2 ... 19,90
Kurka Wodna 3: Popłoch w kurniku ... 19,90
Brydż ... 19,90
Casino ... 19,90
Cold Zero ... 19,90
eJay Dance 3 (PL) ... 19,90
Hopmon ... 19,90
Kurs prawa jazdy 2003 ... 19,90
Maluch Racer ... 19,90
Movie Studio Boss ... 19,90
Live Billards ... 19,90
Pasjanse ... 19,90
Przeklęta Ziemia ... 14,90
Search & Rescue IV ... 19,90

Wnerwiony Działkowicz ... 14,99
Shadow Company ... 14,90
Spidi ... 14,90
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów ... 25,00
C&C Tiberian Sun ... 39,00
Need for Speed 5 Porsche ... 39,00
Traffic Giant Gold ... 19,90
Trainz ... 19,90

15,00 Time Alarm
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnicę (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Age of Wonders: Magia Cienia 93,90
American Conquest (PL) ... 109,90
Batman Vengeance (PL) ... 72,90
Battlefield 1942 ... 39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII ... 79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) ... 164,90
Beyond Goog & Evil (PL) ... 119,00
Big Mutha Truckers ... 79,00
Blitzkrieg (PL) ... 119,90
Bowling (kręgle) ... 19,90
Call of Duty (PL) ... 99,00
C&C Generals Zero Hour ... 79,00
Championship Manager 4 (PL) ... 49,90
Chrome Złota Edycja (PL) ... 69,90
Colin McRae Rally 3 (PL) ... 89,90
Comanche 4 ... 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin ... 134,90
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) ... 99,00
Dino Crisis ... 79,00
Empires: Dawn of the Modern World ... 164,90
Enter the Matrix ... 92,90
Etherlords II (PL) ... 29,00
FIFA 2002 Classic ... 39,90

Fifa 2004 ... 135,00
Gothic 2 (PL) ... 92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) ... 99,90
Gry karciane 1 ... 25,00
Gry Karciane 1&2 ... 39,00
Gry Karciane 2 ... 25,00
GTA: Vie City ... 119,00
Half Life Bestseller ... 49,90
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) ... 46,00
Harry Potter Komnata Tajemnic ... 119,00
Hidden & Dangerous 2 ... 139,00
Homeworld 2 ... 123,90
Hulk ... 92,90
Icewind Dale II (PL) ... 53,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb ... 152,90
Iron Storm ... 49,90
Jazz jack rabbit ... 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2 ... 53,90
Korea Zapomniany Konflikt (PL) .. 93,90
Lionheart ... 92,90
Lock On Air Combat Simulation 134,90
Mafia (PL) ... 39,90
Master of Orion 3 ... 49,90

Max Payne 2 The Fall of Max Payne ... 135,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) ... 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Mój Brat Niedźwiedź (PL) ... 79,00
NBA 2004 ... 139,00
NHL 2004 ... 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. ... 94,90
Piraci z Karaibów (PL) ... 49,00
Nosferatu (PL) ... 69,00
Polanie II ... 72,90
Port Royale (PL) ... 49,90
Post Mortem (PL) ... 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe .. 25,00
Piraci Nowego Świata (PL) .. 94,90
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Railroad Tycoon 3 ... 119,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) .. 59,00
Reah dvd/CD ... 42,90
Reah+Schizm ... 59,00
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Salammbo (PL) ... 72,90
Settlers IV (PL) ... 53,90
Schizm (dvd lub 5CD) ... 42,90
Schizm II Kameleon ... 79,00

Sims Balanga (PL) ... 59,00
Sim City 4: Rush Hour ... 73,90
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) ... 134,90
Sims zwierzaki (PL) ... 74,90
Sims Gwiazda ... 79,00
Sims wakacje (PL) ... 59,00
Simpsons: Hit & Run ... 134,90
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy ... 165,00
Syberia (PL) ... 49,00
Taxi Challenge ... 29,90
Taxi driver ... 27,90
TOCA Race Driver ... 49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness ... 132,00
Tropico 2: Zatoka Piratów (PL) 94,90
Twierdza Krzyżowiec (PL) ... 74,90
Warcaby ... 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne ... 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień ... 133,90
Worms 3D (PL) ... 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) ... 94,90
Uru: Ages Beyond Myst ... 99,00

Defender of the Crown(PL) ... 9,90
Conflict zone ... 9,90
Opsys PL ... 9,90
Resurrection ... 9,90
Megarace 3 PL ... 14,90
Crime Cities ... 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 . 19,90
Dethkarz ... 19,90

Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz ... 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
RIM - wojna o planetę PL ... 19,90
Seven Kingdoms II: The Frythian Wars ... 19,90
Mortyr ... 19,90
World War III PL ... 19,90

Ambient dub ... 25,00
Dance ... 25,00
Future wave ... 25,00
Hard house electro ... 25,00
Klimatyczne brzmienia ... 25,00
Techno power ... 25,00
Hip hop 1 ... 25,00

Hip hop 2 ... 25,00
Hip hop 1&2 ... 39,00
Hip hop 3 ... 25,00
Minimal techno trance ... 25,00
Music party system 1 ... 25,00
Music party system 2 ... 25,00
Midi power ... 14,99

Casanova (PL) ... 19,90
Cold Zero (PL) ... 19,90
Dragon Throne (PL) ... 19,90
Alien Nation 2 (PL) ... 19,90
Larry 7 (PL) ... 19,90

Combat Mission Gold (PL) ... 19,90
Trainz 1.4 (PL) ... 19,90
Dracula 2 (PL) ... 19,90
Traffic Giant Gold (PL) ... 19,90
Pizza Connection 2 (PL) ... 19,90

EXE www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.